Pathfinder®
Roleplaying Game™
Livro Básico

Livro Básico

Livro Básico

CRÉDITOS

Designer Principal Jason Bulmahn
Consultor de Design Monte Cook
Design Adicional James Jacobs, Sean K Reynolds e F. Wesley Schneider
Contribuições Adicionais: Tim Connors, Elizabeth Courts, Adam Daigle, David A Eitelbach, Greg Oppedisano e Hank Woon

Arte da Capa: Wayne Reynolds
Arte Interna: Abrar Ajmal Concept Art House, Vincent Dutrait, Jason Engle, Andrew Hou, Imaginary Friends, Steve Prescott Wayne Reynolds, Sarah Stone, Franz Vohwinkel, Tyler Walpole, Eva Widermann, Ben Wootten Svetlin Velinov, Kevin Yan, Kieran Yanner e Serdar Yildiz

Diretor de Criação: James Jacobs
Edição e Desenvolvimento Christopher Carey, Erik Mona, Sean K Reynolds, Lisa Stevens, James L. Sutter e Vic Wertz
Assitência Editorial Jeffrey Alvarez e F. Wesley Schneider
Estagiarios Editoriais: David A Eitelbach e Hank Woon
Diretor de Arte: Sarah E. Robinson
Diretor de Arte Senior James Davis

Editor: Erik Mona
Paizo CEO: Lisa Stevens
Vice Presidente de Operações: Jeffrey Alvarez
Contabilidade **Corporativa** Dave Erickson
Diretor **de Vendas:** Pierce Watters
Gerente de Vendas Christopher Self
Diretor Técnico: Vic Wertz
Gerente de Eventos: Joshua J. Frost

Agradecimentos Especiais: ao Serviço de Atendimento ao Cliente e as equipes dos Armazéns da Paizo, a Ryan Dancey, Clark Peterson e aos orgulhosos participantes do Open Gaming Movement Este jogo é dedicado a Gary Gygax e Dave Arneson. Baseado nas regras originais de RPG criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e inspiradas na Terceira Edição do jogo desenvolvida por Monte Cook, Jonathan Tweet Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison. Este jogo não teria sido possível sem a paixão e dedicação dos milhares de jogadores que ajudaram a desenvolvê-lo. Obrigado a todos vocês pelo seu tempo e esforço.

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA

EDITORIAL
Diretor **Editorial** Rui Santos
Coordenador Editorial **Brasil** Paulo Roberto Silva Jr
Coordenador Editorial **Portugal** Ana Lopes
Edição e **Revisão** Rafael Colmanetti
Tradução Leandro L C E Rodrigues
Revisão Bruno Cobbi, Guilherme Dei Svaldi
Diagramação Nuno Murjal
ISBN 978-85-7532 603-9
Impressão Edelvives, Espanha

ATENDIMENTO
Assessoria de **Imprensa** imprensa@devir.com.br
SAC sac@devir.com.br
Coordenador de Eventos (Lucas Fernandes) eventos@devir.com.br

DADOS INTERNACIONAIS **DE CATALOGAÇÃO** NA PUBLICAÇÃO **(CIP)**
(CÂMARA BRASILEIRA DO LIVRO, SP, BRASIL)
Pathfinder roleplaying game: livro básico
[designer principal Jason Bulmahn; consultor de design Monte Cook; tradução Leandro L C E. Rodrigues].
- São Paulo: Devir, 2015
Titulo original: Pathfinder roleplaying games core rules
Vários colaboradores.
1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Bulmahn, Jason. II. Cook Monte.
14-12985 CDD-793.93

ÍNDICES PARA CATÁLOGO SISTEMÁTICO
1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. Roleplaying games : Recreação 793.93

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE
Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

Rua Teodureto Souto, 624 - Cambuci
Cep 01539-000
São Paulo – SP – Brasil
Telefone 55 11 212 787 87
www.devir.com.br

devir.com.br

SUMÁRIO

Tudo começou em 1997. Steve Winter, Diretor Criativo da TSR, contou a alguns designers e editores, eu inclusive, que deveríamos começar a pensar sobre uma nova edição do RPG mais famoso do mundo. Por quase três anos, nosso time trabalhou no desenvolvimento de um novo conjunto de regras baseado no conjunto de uma obra de vinte e cinco anos. Lançado em 2000, a 3ª edição inaugurou uma nova era. Alguns anos depois, outro grupo de designers atualizou o jogo com a edição 3.5.

Hoje, o *Pathfinder Role Playing Game* continua esta tradição, colocando-se como o próximo passo em uma progressão natural. Isso pode soar inapropriado, controverso, ou até mesmo um pouco blasfemo, mas não deixa de ser verdade. *Pathfinder* se utiliza da tradição acumulada por toda a história desse jogo para trazer algo novo e refrescante. Ele é fiel às suas raízes, mesmo que essas raízes tenham sido... de certa forma... emprestadas.

O designer do jogo, Jason Bulmahn, fez um trabalho incrível ao criar mecânicas novas e inovadoras, porém, partiu da premissa que já tinha em mãos um ótimo jogo para trabalhar. Ele não começou do zero. Jason não tinha interesse algum em alienar os inúmeros fãs que já investiram diversas horas de jogo pelos últimos 35 anos. Ele queria garantir a possibilidade de continuar a utilizar o que já haviam criado, jogado e lido. Ele não queria tirar nada deles, apenas acrescentar algo a mais.

Uma das melhores coisas do *Pathfinder* é que ele não precisa de nenhuma espécie de guia de conversão para os livros e revistas que você possui. Aquela prateleira cheia de aventuras e guias (talvez algumas compradas de nós) ainda é válida. Você pode utilizar tudo aquilo com *Pathfinder*. Na verdade, isto foi o que me convenceu a participar do projeto. Eu não queria ver todas as coisas legais que já foram produzidas sendo varridas para debaixo do tapete.

Minha posição de "consultor de design" era relativamente pequena. Não se enganem: *Pathfinder* ainda é a menina de ouro dos olhos do Jason. Enquanto meu papel era ler o material e dar minha opinião, na maioria das vezes eu apenas batia papo com o Jason, contando antigos casos do processo de design da 3ª edição. Jason sentiu que era importante saber como as coisas foram feitas da maneira como foram feitas; o que pensávamos sobre a mecânica dos talentos para a criação dos itens mágicos; se em algum momento nós pensamos em utilizar a experiência de forma diferente; como a tabela de tesouros evoluiu; e por aí vai.

Foi um período interessante. Apesar de sentir, algumas vezes, que já tinha discorrido sobre cada faceta da 3ª edição em fóruns, entrevistas e convenções, Jason sempre conseguia encontrar uma pergunta que nunca havia sido feita. Juntos, nós realmente analisamos todos os meandros do jogo, o que eu acredito ser algo importante a se fazer antes de começar a alterá-lo. Você tem que saber o que tem em mãos antes de decidir aonde quer chegar com esse material.

Isso é especialmente verdadeiro quando você começa a mexer com um jogo robusto e bem amarrado como a 3ª edição.

O design do jogo é uma matriz complexa, de tal forma que quando você faz uma pequena mudança, gera reflexos em outros aspectos que nem imaginava estarem relacionados. Quando terminamos de planejar o que precisava ser feito, já havíamos sabatinado o sistema e surgido com ideias muito interessantes. Jason usou isso como um trampolim para arremessar-se no projeto, enquanto eu apenas assistia, com uma mistura de espanto e empolgação, os diversos testes e prévias do jogo.

Pathfinder oferece novas opções que são muito interessantes para vários tipos de personagens; ladinos tem proezas, feiticeiros possuem poderes baseados em suas linhagens. Ele conserta algumas áreas que se mostraram problemáticas nos últimos anos. As magias que transformam um alvo em algo diferente foram totalmente reestruturadas. Agarrar foi simplificado e balanceado. Ainda é o jogo que você ama, e que tem amado por tanto tempo, mesmo que agora ele tenha um nome diferente. Eu acredito que a galera da Paizo carregará bem a tocha. Eles respeitam o passado do jogo tanto quanto respeitam seu futuro. Eles compreendem suas tradições. Foi meu distinto e sincero prazer ter participado, mesmo que em um papel menor, no desenvolvimento de *Pathfinder*. Você tem em suas mãos um jogo verdadeiramente ótimo que lhe trará, indubitavelmente, do meu ponto de vista, muitas horas de diversão.

Aproveitem!

Monte Cook

A AVENTURA O ESPERA!

Bem-vindos a um mundo onde nobres guerreiros lutam contra dragões imponentes e magos poderosos exploram tumbas esquecidas por eras. Este é um mundo de fantasia, habitado por elfos misteriosos, orcs selvagens, anões sábios e gnomos astutos. Neste jogo, seu personagem pode se tornar um mestre espadachim que nunca perdeu um duelo ou um ladino habilidoso capaz de furtar a coroa da cabeça do próprio rei. Você pode jogar com um sacerdote devoto que empunha o poder dos deuses ou desvendar os mistérios da magia como um feiticeiro enigmático. O mundo está aqui para que você o explore e suas ações terão uma profunda influência no desenrolar de suas histórias. Quem resgatará o rei das garras de um poderoso vampiro? Quem impedirá os vingativos gigantes das montanhas de escravizar a população local? Essas histórias estão esperando para que seu personagem assuma o papel principal. Com este livro de regras, alguns amigos e um punhado de dados, você pode começar sua jornada épica.

Pathfinder não começou como um jogo completo. Seu primeiro rascunho foi planejado como um conjunto de regras adicionais para a versão 3.5 do RPG mais antigo do mundo. No outono de 2007, com uma nova edição do jogo no horizonte, pareceu natural que alguns jogadores preferissem continuar com as regras que já possuíam. Também fazia sentido que esses mesmos jogadores quisessem algumas atualizações nas regras, para facilitar o jogo e torná-lo mais divertido. Quando o projeto deste jogo começou, a compatibilidade com produtos já existentes se tornou um dos meus principais objetivos, mas eu também quis ter certeza de que as classes, raças e outros elementos fossem balanceados, garantindo a diversão de todos. Em resumo: quis manter todas as partes icônicas e geniais, enquanto consertava as regras mais desajeitadas que tornavam o jogo lento e causavam discussões na mesa.

Conforme as regras cresciam, ficou evidente que as mudanças estavam tomando um vulto grandioso, tornando-se um sistema de regras completo, e que não se tratava de uma simples atualização. Portanto, mesmo que *Pathfinder* seja compatível com as regras da edição 3.5, ele pode ser utilizado sem nenhum outro livro. Nos próximos meses, você pode esperar por uma boa quantidade de produtos novinhos em folha, criados para esta versão das regras, feitos pela Paizo e por um grupo de outras editoras através da Licença de Compatibilidade do *Pathfinder*. Essa licença permite que os editores utilizem uma logomarca específica que indica que seus produtos são compatíveis com as regras contidas neste livro. Tornar melhor um jogo que já é um sucesso não é uma tarefa fácil. Para cumprir um objetivo tão ambicioso, nos tornamos fãs das regras de 3.5 - alguns de nós o jogávamos a mais de oito anos. Desde o verão de 2008, estas regras sofreram alguns dos testes mais completos e severos da história do design de jogos. Mais de 50.000 jogadores as baixaram e usaram. De rascunho em rascunho, o produto final, que você tem em suas mãos, lentamente tomou forma. Houve muitos tropeços e mais do que uma discussão acalorada, porém, eu acredito que nós terminamos com um jogo muito melhor como resultado de todo este processo. Não seria este jogo que você agora tem em mãos sem o ardor e a inspiração de nossos jogadores de teste. Obrigado.

Para encerrar, este jogo pertence a você e a todos os fãs de jogos de fantasia. Eu espero que você ache o sistema divertido e fácil de usar, providenciando a mesma profundidade e variedade de opções que você pode esperar de um jogo de interpretação.

Há um mundo de aventuras esperando por você, pronto para ser explorado. É um mundo que precisa de heróis corajosos e poderosos. Muitos vieram antes de você, mas o tempo deles já passou. É a sua vez.

Jason Bulmahn
Designer Chefe

1 Preparação de Jogo

O dragão rugiu triunfante quando Valeros desmaiou sobre a neve, seu sangue jorrando de um terrível ferimento em sua barriga. Kyra correu na direção dele, rezando para não ser tarde demais para salvá-lo.

— Eu seguro a fera! — Seoni gritou enquanto avançava em direção ao dragão, seu cajado tremulando com uma chama defensiva. Merisiel olhou para o gigantesco dragão, olhou para a delicada feiticeira e balançou a cabeça tristemente. A aventura mal tinha começado e, julgando apenas por este confronto, eles não tinham recebido o suficiente pelo trabalho.

Pathfinder é um jogo de interpretação de fantasia medieval no qual os jogadores assumem o papel de heróis que formam um grupo e partem em aventuras perigosas. Ajudando-os a contar a história, existe o Mestre, que decide quais ameaças os Personagens dos Jogadores (PdJ) enfrentam e que tipo de recompensas eles ganham ao cumprirem sua missão. Pense no jogo como uma história cooperativa, no qual os jogadores interpretam os protagonistas e o Mestre age como o narrador, controlando o resto do mundo.

Se for um jogador, você toma todas as decisões por seu personagem, desde quais perícias ele tem até quais armas ele porta. Interpretar um personagem, entretanto, é mais do que seguir as regras deste livro. Você também decide sobre sua personalidade. Ele é um cavaleiro de linhagem nobre, destinado a acabar com todo o mal, ou um ladino traiçoeiro que se importa mais com o ouro do que com a glória? A escolha é sua.

Se for o Mestre, você controla o mundo que os jogadores exploram. Seu trabalho é tornar o cenário vivo e apresentar aos personagens desafios que sejam justos e empolgantes. Desde o príncipe mercante ao dragão à solta, você controla todos os personagens que não são interpretados pelos jogadores. *As Trilhas de Aventura*, os módulos e o *Guia de Cenário de Pathfinder* fornecem tudo que você precisa para começar a jogar, ou você pode inventar sua própria história, usando as regras deste livro e também os monstros encontrados no *Bestiário de Pathfinder*.

O Que Você Precisa: Além deste livro, você vai precisar de alguns dados especiais para jogar *Pathfinder*. Os dados que normalmente vêm com jogos de tabuleiro possuem seis lados, porém, *Pathfinder* usa dados com quatro, seis, oito, dez, doze e vinte lados. Esses dados podem ser encontrados em lojas locais de artigos para jogos ou pela internet em *paizo.com*.

Além dos dados, se você for um jogador, precisará de uma planilha de personagem (que pode ser fotocopiada do final deste livro) e se o Mestre usar um mapa para representar a aventura, também precisará de uma miniatura para representar seu personagem. Essas miniaturas também podem ser encontradas na maioria das lojas de artigos para jogos. Elas existem em inúmeros estilos, então você provavelmente encontrará uma que vai representar seu personagem de uma forma relativamente precisa.

Se você for o Mestre, precisará de uma cópia do *Bestiário de Pathfinder*, que contém as regras para toda uma gama de monstros, desde o poderoso dragão até o pífio goblin. Enquanto muitos desses monstros podem ser usados em combate contra os personagens dos jogadores, outros podem fornecer informações úteis ou até se tornar poderosos aliados. Alguns podem até se juntar ao grupo, com um dos jogadores assumindo o papel do personagem monstruoso. O Mestre ainda deve ter seu próprio conjunto de dados e uma forma de escudo para que possa esconder suas anotações, mapas e jogadas de dados. (Sim, o Mestre deve ser honesto sobre o resultado de suas jogadas de dados. Porém, às vezes, os resultados não são evidentes e mostrá-los abertamente pode fornecer mais informações que o necessário.) O combate em *Pathfinder* pode ser resolvido de duas formas distintas: o Mestre pode descrever a situação para os jogadores e permitir que eles interajam com essa descrição ou pode desenhá-la em um pedaço de papel, ou mesmo em uma grade própria para isso, e permitir que os personagens movam suas miniaturas para representar de uma maneira mais precisa seu posicionamento durante a batalha. Ambas as formas possuem suas vantagens, porém, se o Mestre escolher a última vai precisar de uma grade para desenhar e de miniaturas para representar os personagens e os monstros ou outros adversários. Esse material de apoio pode ser encontrado em lojas de artigos para jogos ou no *paizo.com*.

Como Jogar: quando for jogar *Pathfinder*, o Mestre deve descrever os eventos que acontecem no mundo de jogo e os jogadores devem descrever, em ordem de turnos, o que seus personagens fazem em resposta a esses eventos. Ao contrário de uma história, as ações dos personagens dos jogadores e dos personagens controlados pelo mestre (normalmente chamados de Personagens do Mestre ou PdM) não são predestinadas. A maioria das ações requer uma jogada de dados para determinar seu sucesso, sendo que algumas tarefas são mais difíceis que outras. Cada personagem pode ser mais bem sucedido em algumas coisas do que em outras, de acordo com o bônus baseado no valor de seus atributos e perícias.

Sempre que uma jogada de dados for solicitada, será representada como "d#", onde "#" representa o número de lados do dado. Se o jogador precisar jogar mais de um dado do mesmo tipo, haverá um número antes do "d". Por exemplo: se o jogador precisa jogar 4d6, deve jogar quatro dados de 6 lados e somar os resultados. Às vezes, pode haver um + ou - depois dessa representação, indicando que o jogador deve somar ou subtrair esse número do resultado total da jogada (e não do valor individual de cada dado). A maioria das jogadas utiliza um d20 com modificadores baseados no valor dos atributos do personagem, suas perícias e a situação. Geralmente, resultados maiores são melhores. As jogadas de porcentagem são um caso especial, indicado por d%. O jogador obtém o resultado desse parâmetro ao jogar dois d10 de cores distintas. Ele escolhe uma cor para representar a dezena e joga os dois dados. Se o dado escolhido para a dezena resultar num "4" e o outro num "2", ele obteve um 42. Um zero no dado da dezena indica um resultado de 1 a 9, ou um resultado de 100 se os dois dados resultarem em zero. Alguns d10 têm em suas faces os números "10", "20", "30", e assim por diante, para facilitar a leitura de d%. Exceto quando indicado o contrário, sempre que um jogador precisar arredondar um resultado, deve arredondá-lo para baixo.

Conforme um personagem avança em suas aventuras, ganha ouro, itens mágicos e pontos de experiência. Ouro pode ser usado para comprar equipamento melhor, itens mágicos possuem habilidades poderosas para melhorar o personagem e pontos de experiência são a premiação por superar os desafios e completar os arcos maiores de história. Quando um personagem adquire um determinado número de pontos de experiência, sobe de nível, ganhando novos poderes e habilidades que o permitirão enfrentar desafios ainda maiores. Enquanto um personagem de 1º nível pode salvar a filha de um fazendeiro de um bando de goblins salteadores, derrotar um aterrorizante dragão requer os poderes de um herói de 20º nível. É dever do Mestre oferecer desafios interessantes para os personagens, mas não tão letais que os deixem sem esperança de sucesso. Para mais informações sobre os deveres de um Mestre, consulte o Capítulo 12.

Acima de tudo, divirta-se. Jogar *Pathfinder* deve ser empolgante e recompensador tanto para o Mestre quanto para os jogadores. A aventura o espera!

A Regra Mais Importante

As regras contidas neste livro estão aqui para ajudar a dar vida aos personagens e ao mundo que eles exploram. Embora sejam projetadas para tornar o jogo fluido e interessante, o Mestre pode achar que algumas delas não se encaixam com o estilo dos seus jogadores. Lembre-se que, no fim das contas, as regras são suas. O Mestre pode mudá-las de acordo com sua necessidade. A maioria dos Mestres possuem regras da casa que usam em seus jogos. Mestre e jogadores devem sempre conversar sobre as mudanças nas regras para ter certeza de que todos entenderam como o jogo será conduzido. Por mais que Mestre seja o árbitro supremo em relação às regras, *Pathfinder* é uma experiência compartilhada, e todos os jogadores devem contribuir com suas ideias quando houver uma dúvida sobre elas.

COMO USAR ESTE LIVRO

Este livro é dividido em 15 capítulos, além dos apêndices. Os capítulos de 1 a 11 apresentam todas as regras que os jogadores precisam para criar seus personagens e jogar. Os capítulos de 12 a 15 contêm informações que vão ajudar o Mestre a iniciar o jogo e gerenciar o mundo. De forma geral, o jogador não precisa ter conhecimento sobre as informações destes capítulos, porém, pode consultá-los ocasionalmente. A sinopse a seguir demonstra, de uma forma simples, as regras contidas neste livro.

Capítulo 1 (Como Começar): Este capítulo aborda o básico sobre *Pathfinder*, incluindo as informações necessárias para compreender o resto do livro, regras para a criação de Personagens dos Jogadores (PdJ) e regras para determinar os valores de atributo de um personagem. Os valores de atributo são as informações mais básicas sobre um personagem, descrevendo seu potencial.

Capítulo 2 (Raças): *Pathfinder* RPG apresenta sete raças principais que representam as raças mais comuns no mundo de jogo. Elas são: anões, elfos, gnomos, meio-elfos, meio-orcs, halflings e humanos. Este capítulo cobre todas as regras necessárias para jogar com um membro de uma dessas raças. Quando estiver criando seu PdJ, o jogador deve escolher uma das raças deste capítulo.

Capítulo 3 (Classes): Existem 11 classes principais em *Pathfinder*. As classes representam a profissão básica de cada personagem e cada uma apresenta um grupo de habilidades especiais. A classe do personagem também determina uma grande variedade de outros dados usados por ele, incluindo pontos de vida, testes de resistência, quais armas e armaduras ele pode usar e o nível de suas perícias. Este capítulo também aborda as regras para avançar o personagem (subir de nível). Ganhar níveis adicionais em uma classe garante habilidades adicionais e altera outras estatísticas. Ao criar um personagem, você deve escolher uma classe deste capítulo e ele deve ser listado como de 1º nível (por

exemplo, se a classe escolhida for mago, o personagem será um mago de 1º nível).

Capítulo 4 (Perícias): Este capítulo lista as perícias e como elas devem ser usadas durante o jogo. As perícias representam uma variedade de tarefas que o personagem pode executar, desde escalar uma parede até esgueirar-se por um guarda. Cada personagem recebe um número de graduações em perícia, que podem ser utilizados para capacitar o personagem em determinadas perícias. Na medida em que um personagem ganha níveis, recebe graduações adicionais que podem ser acrescidas às perícias que ele já possui ou usadas para adquirir novas. A classe do personagem determina quantas graduações em perícia ele recebe.

Capítulo 5 (Talentos): Cada personagem possui um determinado número de talentos que o permitem realizar uma ação especial ou concedem alguma outra capacidade que normalmente ele não teria. Cada personagem começa o jogo com, pelo menos, um talento e pode escolher novos talentos na medida em que sobe de nível.

Capítulo 6 (Equipamento): Este capítulo aborda os equipamentos básicos que podem ser comprados, desde armaduras e armas a tochas e mochilas. Aqui o jogador também vai encontrar a lista dos serviços mais comuns, como pernoitar em uma estalagem ou comprar uma passagem de navio. Personagens iniciantes recebem a quantia de ouro de acordo com sua classe e podem gastá-la na compra de seu equipamento inicial de 1º nível.

Capítulo 7 (Regras Adicionais): As regras apresentadas neste capítulo cobrem muitas situações importantes que podem surgir durante um jogo de *Pathfinder*, incluindo a tendência, a capacidade de carga, o movimento e a visibilidade. A tendência descreve se o personagem é um vilão incorrigível, um herói virtuoso ou algo entre esses dois extremos. A capacidade de carga determina quanto peso o personagem pode carregar sem ficar com sua mobilidade reduzida. O movimento descreve as distâncias que o personagem pode viajar em um minuto, uma hora ou um dia, dependendo da sua raça e do ambiente. A visibilidade diz a distância que o personagem pode enxergar, de acordo com sua raça e condições de iluminação.

Capítulo 8 (Combate): Todos os personagens eventualmente se encontram em uma situação de vida ou morte contra monstros terríveis ou vilões perigosos. Este capítulo fala sobre como lidar com o combate em *Pathfinder*. Durante um combate, os personagens agem em turnos (determinados por sua iniciativa), em uma ordem que é repetida até que um lado do conflito seja derrotado de alguma forma. Neste capítulo o jogador vai encontrar regras para decidir o que fazer em seu turno de combate e uma lista de todas as ações que pode realizar. Ele também traz regras para determinar o resultado de manobras de combate (como tentar derrubar seu inimigo ou desarmá-lo), o dano e a morte.

Capítulo 9 (Regras de Magia): Algumas classes (e alguns monstros) podem conjurar magias, que podem incluir todo tipo de coisas, desde trazer os mortos de volta à vida até derreter seus inimigos em uma gigantesca *bola de fogo*. Este capítulo apresenta as regras para aprender e conjurar magias. O jogador deve familiarizar-se com essas regras se seu personagem for capaz de conjurar magias.

Capítulo 10 (Magias): Enquanto o capítulo 9 descreve como conjurar uma magia, este capítulo traz cada uma delas individualmente. apresentando listas das magias disponíveis para os personagens de acordo com suas classes, seguido por uma extensa lista com todas as magias do jogo, incluindo seus efeitos, alcance, duração e outras informações importantes. Um personagem capaz de conjurar magias deve ler todas as magias que estão disponíveis para ele.

Capítulo 11 (Classes de Prestígio): Por mais que as classes listadas no Capítulo 3 ofereçam uma grande variedade de opções, as classes de prestígio permitem ao personagem se tornar um mestre em um determinado aspecto. Essas classes avançadas concedem uma lista específica de habilidades que tornam o personagem muito poderoso em uma área. Um personagem deve cumprir certos pré-requisitos antes de poder seguir o caminho de uma classe de prestígio. Esses pré-requisitos variam para cada classe de prestígio e o jogador deve estar familiarizado com eles para garantir que seu personagem possa cumpri-los.

Capítulo 12 (Como Mestrar): Este capítulo aborda os conhecimentos necessários para coordenar uma história de *Pathfinder*. Ele traz diretrizes sobre como criar um jogo, como usar uma aventura pronta, como arbitrar sobre as situações que surgem na mesa e como recompensar com pontos de experiência e tesouros. Se você for o Mestre, deve familiarizar-se com os conceitos apresentados nesse capítulo.

Capítulo 13 (Ambiente): Além de enfrentarem monstros, os PdJs encontrarão uma grande variedade de outros perigos e desafios durante uma partida de *Pathfinder*. Este capítulo apresenta as regras para criar o ambiente, desde armadilhas ardilosas até rios de lava borbulhante, e é dividido por tipos de localidade, que incluem masmorras, desertos, montanhas, florestas, pântanos, ambientes subaquáticos, urbanos e até mesmo outras dimensões e planos que vão além desta realidade. Ele também inclui informações sobre o clima e seus efeitos no jogo.

Capítulo 14 (Criar PdMs): Além dos personagens e monstros, o mundo é povoado por incontáveis Personagens do Mestre (PdM). Esses personagens são criados e controlados pelo Mestre e representam cada uma das outras pessoas que existem no mundo de jogo, do vendedor da lojinha ao ganancioso governante. Esse capítulo inclui classes simples usadas por muitos PdM (embora alguns possuam níveis em classes básicas e classes de prestígio) e um sistema para gerá-los rapidamente.

Capítulo 15 (Itens Mágicos): Enquanto avança em suas aventuras, o personagem geralmente encontra itens mágicos que o ajudam em momentos críticos. Este capítulo cobre esses itens mágicos detalhadamente, listando armas, armaduras, poções, anéis, bastões, pergaminhos, cajados e itens maravilhosos (uma categoria genérica que cobre todo o restante). Além disso, você encontra também itens amaldiçoados (que prejudicam aqueles que o portam), itens inteligentes, artefatos (itens de poder inacreditável) e regras sobre como criar novos itens mágicos.

Apêndices: Os apêndices no final do livro contêm várias regras pertinentes a habilidades e condições especiais. Esta parte do livro também inclui uma lista de leituras recomendadas e uma discussão sobre outras ferramentas e produtos que o jogador pode utilizar para tornar sua experiência com *Pathfinder* ainda mais gratificante.

GLOSSÁRIO

Pathfinder usa alguns termos, abreviações e definições para apresentar as regras do jogo. Aqui listamos os mais comuns:

Ação: Uma ação é uma medida breve de tempo que ocorre durante a rodada de combate. Usar perícias, conjurar magias e realizar ataques são exemplos de ações. Existem vários tipos de ações, como a ação padrão, ação de movimento, ação rápida, ação livre e ação de rodada completa (consulte o Capítulo 8).

Acumulação: A acumulação se refere ao ato de adicionar bônus e penalidades que se aplicam a um teste específico ou uma estatística. Normalmente, a maioria dos bônus do mesmo tipo não se acumula – apenas o maior bônus se aplica. Por outro lado, a maioria das penalidades se acumula, somando seus valores. Penalidades e bônus geralmente se acumulam entre si, o que significa que as penalidades podem negar ou exceder os bônus parcial ou totalmente e vice versa.

Arredondar: Ocasionalmente as regras pedem que o jogador arredonde o resultado de um teste. Exceto quando indicado o contrário, o jogador sempre deve arredondar para baixo. Por exemplo, a metade de 7 seria 3.

Bônus: Bônus são valores numéricos somados aos testes e a outras estatísticas. A maioria dos bônus possui um tipo e, de forma geral, bônus do mesmo tipo não se "acumulam" (considere apenas o maior bônus).

Bônus Base de Ataque (BBA): Todas as criaturas possuem um bônus base de ataque que representa sua habilidade em combate. Na medida em que um personagem ganha níveis ou Dados de Vida, seu bônus base de ataque melhora. Quando o bônus base de ataque de uma criatura alcança +6, +11 e +16, ela recebe um ataque adicional durante o combate na rodada em que realizar um ataque de rodada completa (que é um tipo de ação de rodada completa – consulte o Capítulo 8).

Bônus em Manobra de Combate (BMC): Este valor representa a habilidade da criatura ao realizar uma manobra de combate. Quando ela efetua uma manobra de combate, este valor deve ser somado à jogada do d20.

Classe: As classes representam a profissão escolhida pelo personagem ou criatura. Elas oferecem uma variedade de bônus e permitem ao personagem efetuar ações que de outra forma ele não poderia, como conjurar uma magia ou mudar de forma. Na medida em que uma criatura ganha níveis em uma determinada classe, ela ganha habilidades novas e mais poderosas. A maioria dos PdJs ganha níveis nas classes básicas ou classes de prestígio, pois elas são mais poderosas (consulte os Capítulos 3 e 11). A maioria dos PdMs ganha níveis nas classes específicas de PdM que são menos poderosas (consulte o Capítulo 14).

Classe de Armadura (CA): Todas as criaturas possuem uma classe de armadura. Esse valor representa a dificuldade de atingi-las em combate. Assim como outros valores, quanto maior, melhor.

Classe de Dificuldade (CD): Sempre que uma criatura tenta realizar uma ação cujo sucesso não é garantido, deve efetuar um teste (geralmente um teste de perícia). O resultado desse teste deve igualar ou ultrapassar a Classe de Dificuldade da ação em questão para que ela seja bem-sucedida.

Criatura: Uma criatura é um participante ativo na história ou no mundo. Essa classificação inclui os PdJs, PdMs e monstros.

Dado de Vida (DV): Os Dados de Vida representam o nível de poder e habilidade de uma criatura. À medida em que uma criatura ganha níveis, ganha Dados de Vida adicionais. Monstros, por outro lado, ganham Dados de Vida raciais, que representam seu poder e outras características. Os Dados de Vida são representados pelo número de DV que a criatura possui, seguido pelo tipo de dado como, por exemplo, "3d8". Esse valor é utilizado para determinar seus pontos de vida totais. Neste exemplo, a criatura possui 3 Dados de Vida. Quando for jogar os dados para definir os pontos de vida dessa criatura, você deve jogar o d8 três vezes, somar os resultados e depois acrescentar quaisquer outros modificadores.

Defesa contra Manobra de Combate (DMC): Este valor representa a dificuldade de realizar uma manobra de combate contra a criatura. O DMC de uma criatura é usado como sua classe de dificuldade (CD) quando uma manobra é realizada contra ela.

Habilidade Extraordinária (Ext): Habilidades extraordinárias são habilidades especiais que não dependem de magia para funcionar.

Habilidade Similar à Magia (SM): Habilidades similares à magia funcionam da mesma maneira que as magias, porém, são concedidas por uma característica especial de raça ou de classe (diferente das magias, que são adquiridas na medida em que o personagem sobe de nível em uma classe que oferece acesso a magias).

Habilidade Sobrenatural (Sob): Habilidades sobrenaturais são ataques, defesas e características mágicas. Essas características podem permanecer ativas ou podem exigir uma ação específica para serem utilizadas. A descrição da habilidade sobrenatural contém informações sobre sua utilização e seus efeitos.

Iniciativa: Sempre que um combate se inicia, todas as criaturas envolvidas nele devem realizar um teste de iniciativa para determinar a ordem na qual elas agem durante o combate. Quanto maior o resultado, mais cedo a criatura age.

Magia: As magias podem ser usadas em uma grande variedade de tarefas, desde ferir inimigos a trazer os mortos de volta à vida. Magias possuem alvos específicos, efeitos e descrições de como podem ser resistidas ou negadas.

Manobra de Combate: Trata-se de uma ação efetuada em combate que não causa dano direto ao oponente, como tentar derrubá-lo, desarmá-lo ou agarrá-lo (consulte o Capítulo 8).

Mestre: O Mestre é o jogador que interpreta as regras e controla todos os elementos da história e do mundo explorado pelos demais jogadores. O dever de um Mestre é ser justo ao mesmo tempo em que proporciona uma experiência divertida.

Monstro: Monstros são criaturas que usam Dados de Vida raciais, em vez de níveis de classe, para definir seus poderes e atributos (por mais que alguns também possuam níveis de classe). PdJs normalmente não são monstros.

Multiplicar: Quando um jogador precisar aplicar mais de um multiplicador a uma única jogada, eles não se multiplicam entre si. O jogador deve combiná-los em um único multiplicador, sendo que cada multiplicador adicionado ao primeiro contribui com o seu valor menos 1. Por exemplo, se o jogador aplica duas vezes um modificador de x2, o total será x3 e não x4.

Nível: O nível de um personagem representa suas características gerais e seu poder. Existem três tipos de níveis. O nível de classe é o número de níveis que o personagem possui em

uma determinada classe. O nível do personagem é a soma dos níveis de todas as classes que o personagem possui. Além disso, as magias têm níveis associados a elas que variam de 0 a 9. Esse nível indica o poder relativo da magia. À medida em que um conjurador ganha níveis, aprende a conjurar magias de níveis mais elevados.

Nível de Conjurador (NC): O nível de conjurador representa o poder e a habilidade de uma criatura ao conjurar magias. Quando uma criatura conjura uma magia, esta muitas vezes apresenta uma série de variáveis, como alcance e dano, que são baseadas no nível de conjurador.

Penalidade: Penalidades são valores numéricos subtraídos de um teste ou valor. Penalidades não possuem tipo e a maioria delas se acumula uma com a outra.

Perícia: As perícias representam a capacidade da criatura de realizar uma tarefa, desde escalar uma parede, esgueirar-se por uma passagem ou observar um intruso que se aproxima. O número de graduações na perícia indica o quão competente o personagem é nessa área de atuação. Na medida em que uma criatura adquire Dados de Vida, ela também recebe graduações em perícia adicionais para serem usadas em suas perícias.

Personagem do Mestre (PdM): São os personagens controlados pelo Mestre.

Personagem do Jogador (PdJ): São os personagens interpretados pelos jogadores.

Pontos de Experiência (XP): Quando um personagem supera desafios, derrota monstros e completa missões, ganha pontos de experiência. Esses pontos se acumulam com o tempo e quando alcançam um determinado valor, o personagem sobe de nível.

Pontos de Vida (PV): Os pontos de vida são um valor abstrato que indica quão robusta e saudável está uma criatura em um determinado momento. Para determinar os pontos de vida de uma criatura, role os dados indicados pelos seus Dados de Vida. Uma criatura ganha o valor máximo de pontos de vida se o seu primeiro Dado de Vida for de um nível de classe de personagem. Criaturas cujo primeiro Dado de Vida é proveniente de uma classe de PdM ou de sua raça jogam o primeiro Dado de Vida normalmente. Os ferimentos reduzem os pontos de vida, enquanto a cura (tanto natural quanto mágica) restaura pontos de vida perdidos. Quando os pontos de vida de uma criatura caem abaixo de 0, ela fica inconsciente. Quando eles chegam a um valor negativo igual ao valor de Constituição da criatura, ela morre.

Redução de Dano (RD): Criaturas que resistem ao dano normalmente possuem redução de dano. Este valor é subtraído de qualquer dano causado a elas por uma fonte tangível. A maioria das RDs pode ser sobrepujada por um tipo específico de arma. Isso é informado por uma "/" seguida pelo tipo de dano, por exemplo, "10/ferro frio". Alguns tipos de RD se aplicam a todos os ataques físicos. Essas RDs possuem o símbolo "–". Consulte o Apêndice 1 para mais informações.

Resistência à Magia (RM): Algumas criaturas são resistentes à magia. Quando uma criatura com resistência à magia é alvo de uma magia, o conjurador deve fazer um teste de nível de conjurador para verificar se a magia afeta ou não a criatura. A CD deste teste é igual à RM da criatura (algumas magias não permitem testes de RM).

Rodada: O combate é medido em rodadas. Durante uma rodada, todas as criaturas têm uma chance de agir, de acordo com a ordem de iniciativa. Uma rodada representa 6 segundos no mundo de jogo.

Talento: Um talento é uma característica dominada pela criatura. Os talentos, muitas vezes, permitem que uma criatura ignore alguma regra ou restrição do jogo. As criaturas recebem um número de talentos de acordo com seus Dados de Vida, mas algumas classes ou outras características concedem talentos adicionais.

Tendência: A tendência representa o compasso moral e ético de uma criatura. Ela é composta de duas características: uma descrevendo se a criatura é ordeira, neutra ou caótica, seguida por outra que descreve se a criatura é bondosa, neutra ou maligna. As tendências normalmente são abreviadas utilizando a primeira letra de cada componente da tendência, como ON para ordeiro e neutro, ou CM para caótico e maligno. Criaturas neutras nos dois componentes são listadas com um único N.

Teste: Um teste é uma jogada do d20 que pode ou não ser modificada por outro valor. Os testes mais comuns são as jogadas de ataque, os testes de perícias, os testes de atributo e os testes de resistência.

Teste de Concentração: Quando uma criatura está conjurando uma magia, mas é atrapalhada durante o processo, deve obter sucesso em um teste de concentração ou falhar na conjuração (consulte o Capítulo 9).

Teste de Resistência: Quando uma criatura é alvo de uma magia ou de um efeito perigoso, pode realizar um teste de resistência para abrandar o dano ou resultado. Os testes de resistência são passivos, o que significa que o personagem não precisa usar uma ação para efetuar o teste de resistência; eles acontecem automaticamente. Existem três tipos de testes de resistência: o de Fortitude (usados para resistir efeitos de venenos, doenças e outras aflições), de Reflexos (usados para evitar efeitos que atuam sobre determinada área, como uma *bola de fogo*) e de Vontade (usados para resistir ataques e magias mentais).

Turno: Em uma rodada, cada criatura recebe um turno, no qual pode realizar uma grande variedade de ações. No decorrer de um turno, um personagem geralmente pode efetuar uma ação padrão, uma ação de movimento, uma ação rápida e um número indeterminado de ações livres. Combinações mais incomuns de ações também são permitidas; consulte o Capítulo 8 para mais detalhes.

Valor de Atributo: Cada criatura possui seis valores de atributos: Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma. Esses valores representam suas características mais básicas. Quanto maior o valor, mais potencial bruto o personagem possui.

EXEMPLO DE JOGO

O Mestre conduz um grupo de quatro jogadores por uma aventura. Eles interpretam Seelah (uma humana paladina), Ezren (um humano mago), Harsk (um anão patrulheiro) e Lem (um halfling bardo). Os quatro aventureiros exploram as ruínas de um antigo forte, depois de terem escutado rumores de que um valioso tesouro poderia ser encontrado em seus salões cobertos de mofo. Enquanto os aventureiros seguiam em direção à ruína, cruzaram uma antiga ponte de pedra. Após descrever a cena, o Mestre pergunta aos jogadores o que eles querem fazer.

Harsk: Vamos em frente. Eu não gosto da aparência deste lugar. Eu saco e carrego a minha besta com um virote.

Seelah: De acordo. Eu saco minha espada, só para garantir.

Ezren: Eu vou conjurar *luz*, para que todos possam ver para onde estamos indo.

Mestre: Perfeito. Uma chama tremeluzente surge da palma de sua mão, iluminando a área ao redor de vocês.

Lem: Eu fico de vigia, só para ter certeza de que não existem monstros por perto.

O Mestre verifica suas anotações sobre essa parte da aventura e percebe que realmente existem monstros por perto e que os PdJs caíram em uma armadilha.

Mestre: Lem, faça um teste de Percepção.

Lem joga um d20 e obtém 12. Ele verifica seu bônus de Percepção na planilha de personagem; é +6.

Lem: Eu consegui 18. O que eu vejo?

Mestre: Quando você se vira, observa seis figuras se movendo na escuridão atrás de vocês. Quando eles entram no campo iluminado pela magia do Ezren, você consegue ver que são esqueletos, marchando sobre a ponte. Eles vestem armaduras enferrujadas e brandem espadas bem antigas.

Lem: Pessoal, acho que temos um problema.

Mestre: Realmente vocês tem um problema. Podem jogar a iniciativa.

Para determinar a ordem do combate, cada jogador joga um d20 e adiciona seu bônus de iniciativa. O Mestre joga uma vez para os esqueletos e uma vez mais para o líder deles, que ainda está escondido. Seelah obtém um 18. Harsk um 16, Ezren um 12 e Lem um 5. Os esqueletos obtiveram um 11 e o líder deles, um 8.

Mestre: Seelah, você tem a iniciativa mais alta. É o seu turno.

Seelah: Como são esqueletos, vou tentar destruí-los com o poder da minha deusa, Iomedae. Eu canalizo energia positiva na direção deles.

Seelah joga 2d6 e obtém um 7.

Seelah: Os esqueletos sofrem 7 pontos de dano, mas podem fazer um teste de resistência de Vontade com CD 15 para sofrer metade do dano.

O mestre faz o teste de resistência de Vontade para os esqueletos e obtém um 18, dois 17s, um 15, um 8 e um 3. Quatro esqueletos passaram no teste e sofrem apenas metade do dano (3 pontos), enquanto os outros recebem todos os 7 pontos de dano.

Mestre: Dois esqueletos são envoltos em chamas e se desfazem quando o poder da sua divindade os atinge. Os outros quatro continuam em sua direção. Harsk, seu turno.

Harsk: Boa! Eu vou disparar com a minha besta contra o esqueleto mais próximo.

Harsk joga um d20 e obtém 13. Ele adiciona seu bônus na jogada de ataque com a besta e anuncia o resultado de 22. O Mestre consulta a classe de armadura dos esqueletos, que é apenas 14.

Mestre: Acertou. Jogue o dano.

Harsk joga um d10 e obtém 8. O Mestre percebe que os esqueletos possuem uma redução de dano que só pode ser superada por armas de impacto. Como virotes de bestas causam dano perfurante, a redução de dano dos esqueletos reduz o dano de 8 para 3, ainda assim, suficiente para reduzir os pontos de vida do esqueleto abaixo de 0.

Mestre: Por mais que o virote tenha causado menos dano do que se esperava aos antigos ossos do esqueleto, o ferimento foi forte o suficiente para desmantelá-lo. Ezren, seu turno.

Ezren: Eu vou conjurar *mísseis mágicos* contra o esqueleto que estiver mais próximo de mim.

Mísseis mágicos *criam um número de dardos luminosos que sempre acertam seu alvo. Ezren joga 1d4+1 para cada míssil e obtém um total de 6 pontos de dano. Como se trata de dano mágico, ele passa automaticamente pela RD do esqueleto, que cai.*

Mestre: Sobraram dois esqueletos e é o turno deles. Um avança em direção a Seelah e ataca com a espada, enquanto o outro vai em direção a Harsk e o ataca.

O Mestre joga um d20 para cada ataque. O ataque contra Seelah resulta apenas em um 8, muito abaixo da classe de armadura dela, que é 18. O ataque contra Harsk resulta em um 17, acima de sua classe de armadura 16. O mestre joga o dano resultante do ataque do esqueleto.

Mestre: Harsk, o esqueleto te acertou, deixando um corte bem feio no seu braço. Você sofre 7 pontos de dano.

Harsk: Essa doeu. Ainda tenho 22 pontos de vida.

Mestre: Mas não é só isso. Investindo contra vocês do meio da neblina, em direção à ponte, surge um esqueleto com uma armadura de cavaleiro, montado sobre a estrutura óssea de um cavalo que já morreu há muito tempo. Os crânios de suas outras vítimas decoram sua lança, longa e aparentemente fatal. Lem, seu turno. O que você faz?

Lem: Corram!

O combate continua, seguindo a ordem de iniciativa que começa novamente com Seelah, até que um dos lados seja derrotado. Se os PdJs sobreviverem à luta, eles podem continuar para o forte e ver que tesouros e perigos existem por lá.

COMO CRIAR UM PERSONAGEM

Desde o astuto ladino ao vigoroso paladino, *Pathfinder* permite ao jogador criar o personagem que queira. Quando for criar um personagem, comece com o seu conceito. Ele vai encarar os monstros cara a cara, usando sua espada e escudo contra garras e presas? Ou será um vidente místico que canaliza o poder do além para seus próprios fins? Quase tudo é possível.

Uma vez que o conceito esteja montado, basta seguir os passos adiante para dar vida a essa ideia, anotando as informações necessárias na ficha de personagem de *Pathfinder*, que se encontra no final deste livro e pode ser fotocopiada para seu uso pessoal.

1º passo – Valores de Atributo: Determine os valores de atributo do personagem (consulte a página 14). Esses seis valores vão determinar as habilidades mais básicas do personagem e são utilizados para gerar as demais informações do personagem. A maioria das classes necessita que o personagem tenha valores de atributo acima da média em determinadas habilidades.

2º passo – Escolha Sua Raça: Escolha a raça do personagem, anotando todos os modificadores de valor de atributo e as demais características raciais (consulte o Capítulo 2). Existem sete raças básicas que podem ser escolhidas, porém, o Mestre pode acrescentar outras a essa lista. Cada raça possui uma lista de idiomas que o personagem sabe naturalmente, assim como uma lista de idiomas adicionais. O personagem conhece um número de idiomas adicionais de acordo com seu modificador de inteligência.

3º passo – Escolha Sua Classe: A classe do personagem representa uma profissão, como guerreiro ou mago. Caso seja um personagem novo, ele começa no 1º nível da classe escolhida. Na medida em que ele ganhar pontos de experiência (XP) por derrotar monstros, pode subir de nível e ganhar novos poderes e habilidades.

4° passo – Escolha Perícias e Talentos: Determine o número de graduações em perícia que o personagem possui, tendo como base sua classe e seu modificador de Inteligência (além de outros bônus, como o recebido pelos humanos). Então, utilize essas graduações nas suas perícias, lembrando que não é permitido ter mais graduações em uma perícia que o nível do personagem (no caso de um personagem inicial, esse valor normalmente é um). Depois de escolher as perícias, determine quantos talentos o personagem recebe, tendo como base sua classe e seu nível, e escolha-os dentre os disponíveis no Capítulo 5.

5° passo – Compre Seu Equipamento: Cada personagem começa o jogo com determinada quantia de ouro, de acordo com sua classe, que pode ser gasta com equipamento e bens, desde uma cota de malha até sua mochila de couro. Essas posses ajudam o personagem a sobreviver durante suas aventuras. Normalmente, o personagem não pode comprar itens mágicos com seus recursos iniciais sem o consentimento do Mestre.

6° passo – Toques Finais: Para encerrar, o jogador deve determinar todos os detalhes finais do personagem, como seus pontos de vida (PV), sua Classe de Armadura (CA), os valores dos testes de resistência, seu modificador de iniciativa e seus valores de ataques. Todos esses valores são determinados por decisões tomadas nos passos anteriores. Além disso, o jogador deve escolher o nome, a tendência e a aparência física do personagem. Também é interessante anotar alguns detalhes da personalidade dele, para ajudá-lo a interpretar o personagem. Esses detalhes adicionais (como idade e tendência) são descritos no Capítulo 7.

VALORES DE ATRIBUTO

Cada personagem possui seis valores de atributo que representam suas características mais básicas. Eles descrevem seus talentos inatos. Embora um personagem raramente teste diretamente um valor de atributo, esses valores e seus modificadores afetam quase todos os aspectos do personagem, como as perícias e outras características. Cada valor de atributo normalmente varia entre 3 e 18, embora os bônus e penalidades raciais possam modificar esses números. O valor de atributo mediano é de 10.

Como Gerar os Valores de Atributo

Existem várias formas de gerar os valores de atributo. Cada um dos métodos a seguir oferece um grau diferente de flexibilidade e aleatoriedade na criação do personagem.

Os modificadores raciais (ajustes feitos aos valores de atributo de acordo com a escolha da raça – consulte o Capítulo 2) se aplicam somente depois que os valores são gerados.

Padrão: Role 4d6, desconsidere o menor valor e some os três valores que sobraram. Anote esse total e repita o processo até gerar seis valores. A partir daí, o jogador pode destinar cada valor a um de seus atributos. Esse método é menos aleatório que o método Clássico e permite ao jogador criar personagens com valores acima da média.

Clássico: Role 3d6 e some os resultados. Anote esse total e repita o processo até gerar seis valores. A partir daí, o jogador pode destinar cada valor a um de seus atributos. Este método é bastante aleatório e alguns personagens claramente terão atri-

butos superiores a outros. Essa aleatoriedade pode ser levada um passo adiante, com os valores sendo destinados aos atributos na medida em que as jogadas forem realizadas. Um personagem gerado desta forma nem sempre se adapta a um conceito já determinado, pois os valores nem sempre vão servir para certas classes ou personalidades. Dessa forma, ele funciona melhor da forma inversa, determinando a classe e personalidade de acordo com os resultados.

Heroico: Role 2d6 e adicione 6 ao resultado dos dados. Anote esse total e repita o processo até gerar seis valores. A partir daí, o jogador pode destinar cada valor a um de seus atributos. Este método é menos aleatório que o método Padrão e normalmente resulta em personagens acima da média.

Reserva de Dados: Cada personagem recebe uma reserva de 24d6 para determinar seus atributos. Antes de jogar os dados, o jogador escolhe o número de dados a ser jogado para cada valor, com um mínimo de 3d6 para cada atributo. Uma vez que o número de dados foi determinado, o jogador joga cada grupo e soma o resultado dos três dados com os valores mais altos. Para jogos com um nível de poder mais elevado, o Mestre pode aumentar a reserva de dados para 28. Este método cria personagens com um nível de poder similar ao método Padrão.

Compra: Cada personagem recebe um número de pontos para gastar em seus valores de atributo. Neste método, todos os atributos começam com um valor básico de 10. O jogador pode gastar pontos para aumentar cada um desses valores. Ele também pode diminuir o valor de atributo para ganhar mais pontos para gastar em outros. Neste método, nenhum valor pode ser menor que 7 ou ultrapassar 18. Consulte a tabela 1–1 para verificar o custo de cada valor. Depois de gastar todos os pontos, o jogador deve aplicar quaisquer modificadores raciais. O número de pontos disponível para cada personagem depende do tipo de campanha criada pelo Mestre. O valor padrão é de 15 pontos. PdMs normalmente são criados usando apenas 3 pontos. Consulte a tabela 1–2 na próxima página para saber quantos pontos são indicados para cada estilo da campanha. O método de compra dá ênfase às escolhas do jogador e cria personagens bem equilibrados entre si. Este método normalmente é utilizado em eventos, como os organizados pela Sociedade *Pathfinder* (visite paizo.com/pathfindersociety para mais detalhes sobre essa empolgante campanha).

Determine os Modificadores

Cada atributo, depois dos ajustes raciais, gera um modificador que varia entre -5 e +5. A tabela 1–3 fornece os modificadores para cada valor. Esse modificador é um número que deve ser aplicado a qualquer jogada de dados associada a esse atributo. Eles também são usados em conjunto com outros números não relacionados às jogadas de dados. Um modificador positivo é chamado de bônus, enquanto um modificador negativo é chamado de penalidade. A tabela também determina as magias adicionais que o personagem recebe, caso seja um conjurador.

Atributos e Conjuradores

O atributo que governa o número de magias adicionais do personagem depende do tipo de conjurador que ele é: Inteligência para magos; Sabedoria para clérigos, druidas e patrulheiros; e Carisma para bardos, feiticeiros e paladinos. Além de possuir um valor de atributo elevado, um conjurador deve ter um nível de classe alto o suficiente para ser capaz de conjurar uma magia de um determinado nível. Consulte as descrições das classes no Capítulo 3 para maiores detalhes.

Tabela 1-1: Custo dos Valores de Atributo

Valor	Custo	Valor	Custo
7	–4	13	3
8	–2	14	5
9	–1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

Os Atributos

Cada atributo descreve parte do personagem e afeta algumas de suas ações.

Força (For)

A Força mede a massa muscular e força física do personagem. Este atributo é importante para personagens que enfrentam seus inimigos em combate corpo a corpo, como os guerreiros, monges, paladinos e alguns patrulheiros. Ela também define o peso máximo que um personagem é capaz de carregar. Um personagem com Força 0 é fraco demais para se mover de qualquer forma e permanece inconsciente. Algumas criaturas não possuem um valor de Força e não recebem modificadores nos testes ou perícias baseados na Força.

O modificador de Força se aplica a:

- Jogadas de ataque corpo a corpo.
- Jogadas de dano com armas de combate corpo a corpo ou de arremesso, incluindo as atiradeiras. (Exceção: os ataques realizados com a mão inábil recebem apenas metade do modificador de Força, enquanto os ataques realizados com as duas mãos recebem 1,5 vezes esse modificador. As penalidades de Força (mas não os bônus) sempre se aplicam às jogadas de ataque realizadas com arcos, exceto arcos compostos).
- Testes de Escalar e Natação.
- Testes de Força (com o intuito de derrubar portas e afins).

Destreza (Des)

A Destreza mede a agilidade, os reflexos e o equilíbrio do personagem. Este atributo é importante para os ladinos, mas também é útil para personagens que usam armaduras leves ou médias, ou nenhuma armadura. Ela também é vital para personagens que desejam diferenciar-se nos ataques à distância, com arcos e atiradeiras. Um personagem com Destreza 0 é incapaz de se mover, porém, não perde a consciência.

O modificador de Destreza se aplica a:

- Jogadas de ataque à distância, incluindo os realizados com arcos, bestas, machados de arremesso e várias formas de ataques mágicos à distância como Raio Ardente ou Luz Cegante.
- Classe de Armadura (CA), desde que o personagem possa reagir ao ataque.

- Testes de Resistência de Reflexos, para evitar uma *bola de fogo* ou qualquer outro ataque que possa ser evitado ao mover-se rapidamente.
- Testes de Acrobacia, Arte da Fuga, Cavalgar, Furtividade, Prestiditação, Operar Mecanismos e Voo.

Constituição (Con)

A Constituição representa a saúde e resistência física do personagem. Um bônus de Constituição aumenta os pontos de vida do personagem, o que torna esse atributo um recurso importante para qualquer classe. Algumas criaturas, como os mortos-vivos e constructos, não possuem um valor de Constituição e não recebem modificadores nos testes ou perícias baseados na Constituição. Um personagem com Constituição 0 está morto.

O modificador de Constituição se aplica a:

- Cada jogada de um Dado de Vida (embora uma penalidade nunca reduza o resultado a menos de 1, ou seja, um personagem sempre ganha pelo menos 1 ponto de vida quando sobe de nível).
- Testes de Resistência de Fortitude, para resistir venenos, doenças e ameaças similares.

Se o valor de Constituição de um personagem mudar o suficiente durante o decorrer do jogo para alterar seu modificador, seus pontos de vida também devem ser alterados de acordo com essa mudança.

Inteligência (Int)

A Inteligência determina a capacidade do personagem de aprender e raciocinar. Este atributo é importante para magos, pois afeta de diversas formas sua capacidade de conjurar magias. Criaturas com instintos animais possuem um valor de Inteligência entre 1 e 2. Qualquer criatura capaz de compreender a fala possui um valor de Inteligência de pelo menos 3. Um personagem com Inteligência 0 está em coma. Algumas criaturas não possuem um valor de Inteligência e não recebem modificadores nos testes ou perícias baseados na Inteligência.

O modificador de Inteligência se aplica a:

- O número de idiomas adicionais que o personagem conhece em sua criação, que devem ser adicionados a quaisquer idiomas raciais e ao idioma Comum. Se o personagem possuir uma penalidade, ele ainda poderá ler e falar seu idioma racial, exceto se sua Inteligência for abaixo de 3.
- O número de pontos de perícia que um personagem recebe a cada nível, lembrando que ele sempre recebe pelo menos um ponto por nível.
- Testes de Artes Mágicas, Avaliação, Conhecimento, Linguística e Ofícios.

Tabela 1-2: Pontos para os Valores de Atributo

Tipo de Campanha	Pontos
Fantasia Realista	10
Fantasia Padrão	15
Alta Fantasia	20
Fantasia Épica	25

Um mago recebe magias adicionais de acordo com seu valor de Inteligência. A Inteligência mínima necessária para conjurar uma magia de mago é 10 + o nível da magia.

Sabedoria (Sab)

A Sabedoria descreve a força de vontade, bom senso, percepção e intuição do personagem. Este atributo é importante para clérigos e druidas, mas também para paladinos e patrulheiros. Se o jogador quiser que seu personagem tenha sentidos aguçados, deve escolher um valor elevado para este atributo. Todas as criaturas possuem um valor de Sabedoria. Um personagem com Sabedoria 0 é incapaz de raciocinar e se encontra inconsciente.

O modificador de Sabedoria se aplica a:

- Testes de Resistência de Vontade (para negar os efeitos de *encantar pessoas* e outras magias).
- Testes de Cura, Ofícios, Percepção, Sentir Motivação e Sobrevivência.

Clérigos, druidas e patrulheiros recebem magias adicionais de acordo com seu valor de Sabedoria. A Sabedoria mínima necessária para conjurar uma magia de clérigo, druida ou patrulheiro é 10 + o nível da magia.

Carisma (Car)

O Carisma representa a personalidade, atratividade, liderança e aparência do personagem. Este atributo é importante para bardos, feiticeiros e paladinos. Ela também é importante para clérigos, pois afeta sua capacidade de canalizar energia. Para os mortos-vivos o Carisma é a medida de sua "força vital". Todas as criaturas possuem um valor de Carisma. Um personagem com Carisma 0 é incapaz de se motivar a fazer qualquer coisa e se encontra inconsciente.

O modificador de Carisma se aplica a:

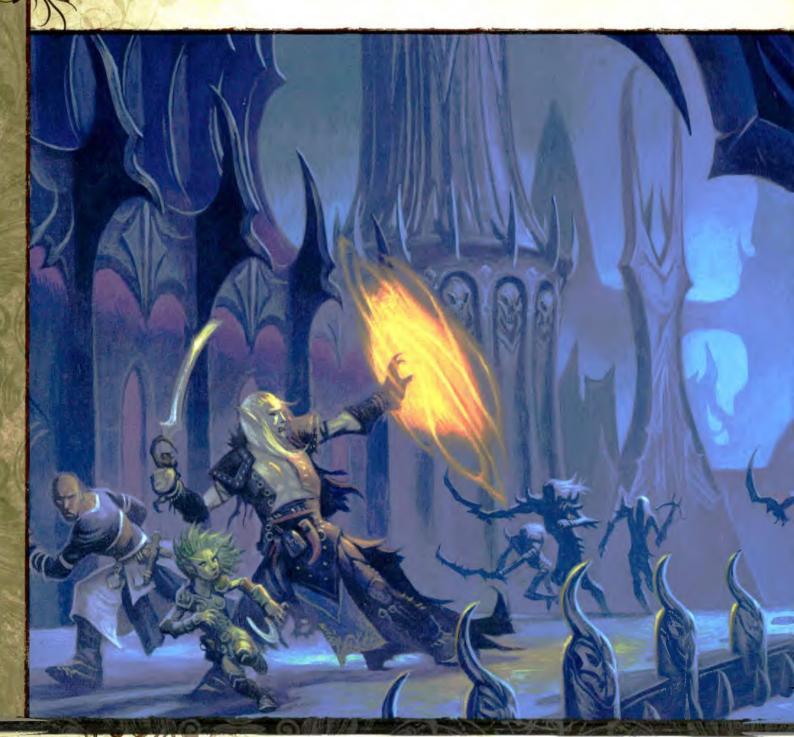
- Testes de Adestrar de Animais, Apresentação, Blefar, Diplomacia, Disfarce, Intimidação e Usar Instrumento Mágico.
- Testes que representem uma tentativa de influenciar outros.
- CD da habilidade de canalizar energia dos clérigos e paladinos na tentativa de ferir inimigos mortos-vivos.

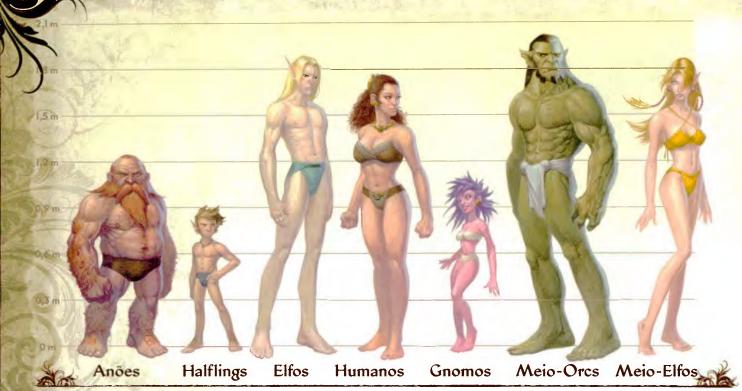
Bardos, feiticeiros e paladinos recebem magias adicionais de acordo com seu valor de Carisma. O Carisma mínimo necessário para conjurar uma magia de bardo, feiticeiro ou paladino é 10 + o nível da magia.

Tabela 1-3: Modificadores de Atributo e Magias Bônus

		Magias Adicionais por Dia (por nível de magia)									
Valor de Atributo	Modificador	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1	-5	Incapaz de conjurar magias associadas a este atributo									
2-3	-4	Incapaz de conjurar magias associadas a este atributo									
4-5	-3	Incapaz de conjurar magias associadas a este atributo									
6-7	-2	Incapaz de conjurar magias associadas a este atributo									
8-9	-1	Incapaz de conjurar magias associadas a este atributo									
10-11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22-23	+6	—	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24-25	+7	—	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26-27	+8	—	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28-29	+9	—	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30-31	+10	—	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32-33	+11	—	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34-35	+12	—	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36-37	+13	—	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38-39	+14	—	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40-41	+15	—	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42-43	+16	—	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44-45	+17	—	5	4	4	4	4	3	3	3	3

etc. ...

2 RAÇAS

Sendo perseguidos por um pequeno exército de impiedosos guerreiros elfos negros, escapar da cidade drow parecia cada vez mais improvável. Embora o humano Sajan e a gnoma Lini pudessem sobreviver como escravos, Seltyel sabia muito bem que os drow só o manteriam vivo, sendo ele um meio-elfo, por tempo suficiente para se vangloriarem enquanto o torturassem. Amaldiçoando novamente seu sangue misto, ele deu um sorriso de escárnio e se virou abruptamente, invocando em sua mente palavras que trariam o fogo mágico mais devastador que ele possuía.

– Venham, seus comedores de fungo malditos! – Ele gritou em direção aos incansáveis drow. – Vou mostrar como os elfos da superfície sabem dançar!

Do robusto anão ao nobre elfo, as raças de *Pathfinder* formam um grupo de variadas culturas, tamanhos, atitudes e aparências. Depois que o jogador gerou seus atributos, seu próximo passo na criação do personagem é escolher sua raça. Este capítulo apresenta as sete diferentes opções disponíveis para escolha. Essas sete raças abrangem as raças mais civilizadas de *Pathfinder*.

A escolha da raça é uma das mais importantes que o jogador fará. Na medida em que o personagem avança e fica mais poderoso, o jogador poderá diversificar suas características ao escolher classes, perícias e talentos diferentes, mas só pode escolher sua raça uma vez (a não ser que alguma magia incomum, como *reencarnação*, seja utilizada). Obviamente, cada raça se adequa melhor a um determinado papel – anões são melhores como guerreiros do que como feiticeiros, do mesmo modo que um halfling nunca vai ser um bárbaro tão bom quanto um meio-orc. O jogador deve ter em mente as vantagens e desvantagens de cada raça quando for tomar sua decisão. Embora possa ser divertido jogar com um personagem fora do estereótipo da sua raça, não é tão divertido descobrir depois de três níveis que teria sido muito melhor se ele pertencesse a outra raça.

Cada uma das sete raças deste capítulo é apresentada da mesma forma, começando por uma descrição geral do papel da raça em relação ao mundo, seguida por uma descrição física genérica de seus membros, uma pequena observação sobre sua organização social e algumas palavras sobre o relacionamento dela com as demais. Por mais que sua escolha de raça não determine a religião ou tendência do personagem, as opções mais comuns de cada raça são mencionadas. Depois, exploramos as razões que levam um membro da raça a iniciar a perigosa carreira de aventureiro. Por fim, listamos alguns exemplos de nomes masculinos e femininos dos membros da raça.

Cada raça também traz um grupo de habilidades especiais, bônus e outros ajustes que se aplicam a todos os membros da espécie. Esses são os "traços raciais" do personagem.

Cada raça também possui modificadores que se aplicam aos valores de atributo depois que eles forem determinados, como explicado no capítulo anterior. Esses modificadores podem elevar um valor de atributo acima de 18 ou reduzi-lo abaixo de 3 – embora um valor tão baixo em qualquer atributo deva ser evitado, já que não há rota mais certa para a morte do que uma Constituição baixa e poucas situações são tão frustrantes quanto um personagem que não consegue falar porque sua Inteligência está abaixo de 3. O jogador precisa da autorização do Mestre antes de jogar com um personagem com qualquer valor de atributo abaixo de 3.

As sete raças apresentadas neste capítulo possuem habilidades, personalidades e sociedades bem distintas, mas ao mesmo tempo, todas são muito similares. Nenhuma raça é muito diferente dos humanos e todas as habilidades são balanceadas. Existem outras raças, mais poderosas e exóticas, no mundo do jogo. Porém *Pathfinder* foi construído e ajustado dentro da expectativa de que todos os jogadores comecem em igualdade. Regras e sugestões sobre como jogar com raças mais poderosas ou incomuns podem ser encontradas no Capítulo 12.

ANÕES

A raça anã é estoica e austera. Abrigados em cidades escavadas nos corações de majestosas montanhas, são ferozmente determinados a repelir as invasões de raças selvagens como orcs e goblins. Mais do que qualquer outra raça, os anões ganharam a reputação de mal humorados e obstinados artesãos sob a terra. Pode-se dizer que a história da raça ajudou a formar a personalidade mais fechada de muitos anões, pois residem em altas montanhas e em perigosos reinos sob a terra, constantemente em guerra com gigantes, goblins e outras criaturas monstruosas.

Descrição Física: Anões fazem parte de uma raça baixa e robusta. Eles são em média 30 a 40 centímetros mais baixos que um humano e possuem corpos largos e compactos que lhes garantem uma aparência atarracada. Anões do sexo masculino e feminino orgulham-se do comprimento de seus cabelos, e os homens normalmente adornam suas barbas com presilhas e tranças complexas. Um anão bem barbeado provavelmente é louco, ou pior. Ninguém que conhece bem a raça confia em um anão sem barba.

Sociedade: As grandes distâncias entre suas cidadelas sob as montanhas são responsáveis por muitas das diferenças existentes dentro da sociedade anã. Apesar destas cismas, anões ao redor do mundo são conhecidos pelo amor à engenharia e arquitetura, pela paixão por ofícios em metais e pedra, e pelo ódio que possuem de gigantes, orcs e goblinoides.

Relações: Anões e orcs sempre viveram próximos uns dos outros, e sua história de violência é tão antiga quanto ambas as raças. Anões normalmente não confiam e se afastam de meio-orcs. Eles acham halflings, elfos e gnomos muito frágeis, ariscos ou "bonitinhos" para merecerem algum respeito. É com os humanos que os anões possuem uma ligação mais forte, pois sua natureza mais obstinada e apetite farto os aproximam aos ideais dos anões.

Tendência e Religião: Anões são guiados por honra e tradição e, por mais que sejam satirizados como teimosos, possuem um forte sentimento de amizade e justiça. Aqueles que ganham sua confiança descobrem que por mais que os anões trabalhem duro, eles festejam mais ainda, especialmente quando isto envolve boa cerveja em grandes quantidades. A maioria dos anões são ordeiros e bondosos. Eles preferem adorar divindades cujos mandamentos alinhem-se a estas qualidades. Torag é o favorito entre os anões, por mais que Abadar e Gorum sejam escolhas comuns.

Aventuras: Por mais que aventureiros anões sejam mais raros que os humanos, eles podem ser encontrados em quase todas as regiões do mundo. Anões geralmente saem dos confins da terra para adquirir glória para seus clãs, encontrar riquezas para levar aos seus fortes natais, ou recuperar as cidadelas tomadas pelos inimigos de sua raça. A tática anã é caracterizada pelo combate corpo a corpo em túneis; desta forma, muitos anões tornam-se guerreiros ou bárbaros.

Nomes Masculinos: Dolgrin, Grunyar, Harsk, Kazmuk, Morgrym, Rogar.

Nomes Femininos: Agna, Bodill, Ingra, Kotri, Rusilka, Yangrit.

Traços Raciais dos Anões

+2 de Constituição, +2 de Sabedoria, -2 de Carisma: Anões são resistentes e sábios, mas também um pouco rudes.

Tamanho Médio: Anões são criaturas de tamanho médio e não recebem bônus nem penalidades devido ao seu tamanho.

Devagar e Sempre: Anões têm um deslocamento básico de 6 metros, mas seu deslocamento nunca é modificado por armadura ou carga.

Visão no Escuro: Anões conseguem enxergar até 18 metros no escuro.

Treinamento Defensivo: Anões recebem um bônus de esquiva de +4 na CA contra monstros do subtipo gigante.

Ganância: Anões recebem um bônus racial de +2 nos testes de Avaliação para determinar o valor de itens não-mágicos que contenham metais ou pedras preciosas.

Ódio: Anões recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque contra criaturas humanoides do subtipo orc e goblinoide, devido ao treinamento especial que recebem contra esses inimigos odiados.

Robusto: Os anões recebem um bônus racial de +2 nos testes de resistência contra venenos, magias e habilidades similares à magia.

Estabilidade: Anões recebem um bônus racial de +4 em sua Defesa contra Manobras de Combate quando estiverem resistindo a um encontrão ou a uma tentativa de derrubá-los realizada enquanto estiverem em solo firme.

Ligação com Pedras: Anões recebem um bônus racial de +2 nos testes de Percepção para identificar trabalhos incomuns de alvenaria, como armadilhas e portas escondidas localizadas em paredes ou pisos de pedra. Eles podem realizar esse teste sempre que estiverem dentro de um raio de 3 metros dessas características, independentemente de estarem procurando por elas ou não.

Familiaridade com Armas: Anões são proficientes com machados de batalha, picaretas pesadas e martelos de guerra e tratam qualquer arma com a palavra "anão(ã)" em seu nome como uma arma marcial.

Idiomas: Anões começam o jogo falando os idiomas comum e anão. Um anão com um alto valor de Inteligência pode escolher seus idiomas adicionais dentre a seguinte lista: gigante, gnomo, goblin, orc, terran e subterrâneo.

ELFOS

Os longevos elfos são prole do mundo natural, superficialmente similares às fadas, ainda assim, bem diferentes. Os elfos valorizam a privacidade e suas tradições e, por mais que não tenham pressa em fazer novas amizades, tanto como indivíduos, quanto como povo, uma vez que um forasteiro é aceito, essa aliança dura por gerações. Elfos possuem uma ligação curiosa com seus arredores, talvez devido ao seu longo ciclo de vida ou a alguma outra razão mais profunda e mística. Elfos que vivem em uma região por tempo suficiente começam a se adaptar fisicamente, notável pela mudança de sua coloração para o matiz dos elementos a sua volta. Os elfos que vivem em meio às raças com ciclos de vida mais curtos, por outro lado, desenvolvem uma visão deturpada da mortalidade e se tornam taciturnos; resultado da experiência de ver companheiros, geração após geração, envelhecerem e morrerem diante de seus olhos.

Descrição Física: Apesar de serem mais altos que os humanos, os elfos possuem uma forma física graciosa e frágil que é marcada por longas orelhas pontudas. Seus olhos são longos e em formato de amêndoas, com grandes pupilas de cores vibrantes. Até mesmo a vestimenta élfica frequentemente brinca com a beleza do mundo natural, enquanto os elfos que vivem nas cidades gostam de se vestir de acordo com a última moda.

Sociedade: Muitos elfos sentem uma ligação com a natureza e buscam viver em harmonia com o mundo a seu redor. Muitos, entretanto, consideram trabalhar com a terra ou com pedras algo de mau gosto, preferindo dedicar-se às artes mais refinadas, com sua paciência natural tornando-os mais aptos a carreiras ligadas à magia.

Relações: Elfos tendem a evitar as outras raças, classificando-as como rudes e impulsivas, porém são excelentes juízes de caráter. Um elfo pode não querer um anão como seu vizinho, mas será o primeiro a reconhecer que ele é um ótimo ferreiro. Eles consideram os gnomos como curiosidades estranhas (e, às vezes, perigosas) e halflings com certa pena, pois este povo pequeno lhes parece à deriva, sem um lar ou destino. Os humanos fascinam os elfos, o que é evidenciado pela quantidade de meio-elfos no mundo, mesmo que muitas vezes eles sejam deserdados. Eles veem os meio-orcs com desconfiança e suspeita.

Tendência e Religião: Elfos são emocionais e extravagantes, ainda assim, valorizam a bondade e a beleza. A maioria dos elfos é caótico e bondoso. Eles preferem divindades que compartilhem seu amor às qualidades místicas do mundo: Desna e Nethys são seus favoritos, a primeira por seu amor e pela admiração causada por lugares inexplorados, a segunda por seu controle sobre a magia. Calistria provavelmente seja a mais conhecida divindade élfica, pois ela representa os ideais élficos levados ao extremo.

Aventuras: Muitos elfos embarcam na vida de aventureiros devido a seu desejo de explorar o mundo, abandonando seus reclusos reinos florestais para retomar antigas magias élficas ou procurar por reinos perdidos há milênios por seus antepassados. Para aqueles criados em meio aos humanos, a vida livre e efêmera de aventureiro tem um apelo todo especial. Elfos evitam o confronto corpo a corpo devido a sua fragilidade, e preferem seguir carreiras de magos ou patrulheiros.

Nomes Masculinos: Caladrel, Heldalel, Lanliss, Meirdrarel, Seldlon, Talathel, Variel, Zordlon.

Nomes Femininos: Amrunelara, Dardlara, Faunra, Jathal, Merisiel, Oparal, Soumral, Tessara, Yalandlara.

Traços Raciais dos Elfos

+2 de Destreza, +2 de Inteligência e -2 de Constituição: Elfos são hábeis, fisicamente e mentalmente, porém são frágeis.

Tamanho Médio: Elfos são criaturas de tamanho médio e não recebem bônus nem penalidades devido ao seu tamanho.

Deslocamento Normal: Elfos têm um deslocamento básico de 9 metros.

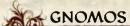
Visão na Penumbra: Elfos conseguem enxergar duas vezes mais longe que os humanos em condições de penumbra. Consulte o Capítulo 7.

Imunidade Élfica: Elfos são imunes a efeitos mágicos de sono e recebem um bônus racial de +2 nos testes de resistência contra magias e efeitos de encantamento.

Magia Élfica: Elfos recebem um bônus racial de +2 nos testes de nível de conjurador para superar resistência à magia. Além disso, recebem um bônus racial de +2 nos testes de Artes Mágicas realizados para identificar as propriedades de itens mágicos.

Sentidos Aguçados: Elfos recebem um bônus racial de +2 nos testes de Percepção.

Familiaridade com Armas: Elfos são proficientes com arcos longos (simples ou compostos), espadas longas, cimitarras e arcos curtos (simples ou compostos) e tratam qualquer arma com a palavra "élfico(a)" em seu nome como uma arma marcial.

Idiomas: Elfos começam o jogo falando os idiomas comum e élfico. Um elfo com um alto valor de Inteligência pode escolher seus idiomas adicionais dentre a seguinte lista: celestial, dracônico, gnoll, gnomo, orc e silvestre.

GNOMOS

A linhagem dos gnomos pode ser traçada até o misterioso reino das fadas, um lugar onde as cores são mais brilhantes, as terras inexploradas mais selvagens e as emoções mais primordiais. Forças desconhecidas levaram os antigos gnomos para fora deste reino há muito tempo atrás, forçando-os a procurar refúgio neste mundo, mesmo assim, os gnomos nunca abandonaram totalmente suas raízes feéricas ao se adaptar à cultura dos mortais. O que resultou em serem considerados estranhos e exóticos pelas outras raças.

Descrição Física: Gnomos são uma das raças com menor estatura, geralmente medem de 1m a 1,5m apenas. Seus cabelos variam de cores mais vibrantes, como o alaranjado flamejante das folhas de outono, a tons tão verdejantes quanto as florestas na primavera, passando pelos tons rubros e violáceos do florescer das flores selvagens. De forma similar, o tom de suas peles varia de tons terrosos a rosas florais, normalmente independente da hereditariedade. Gnomos possuem características faciais muito expressivas, possuindo bocas e olhos grandes, criando um efeito que pode ser perturbador ou encantador, dependendo do indivíduo.

Sociedade: Ao contrário da maioria das outras raças, gnomos não se organizam em estruturas sociais clássicas. São criaturas naturalmente imprevisíveis, que viajam sozinhos ou com companheiros oportunos, sempre procurando experiências novas e empolgantes. Eles dificilmente formam relacionamentos duradouros entre si ou com membros de outras raças, usando seu tempo para aplicar-se a ofícios, profissões ou coleções com uma dedicação que beira o fanatismo. Os gnomos do sexo masculino possuem um carinho especial, e um tanto quanto estranho, por chapéus incomuns e outros adornos. Os gnomos do sexo feminino orgulham-se de seus penteados elaborados e excêntricos.

Relações: Gnomos possuem dificuldade em se relacionar com as outras raças, tanto no patamar físico quanto emocional. O senso de humor dos gnomos é difícil de traduzir e geralmente é compreendido como maldoso ou sem sentido para as outras raças; em contrapartida, os gnomos costumam classificar as raças mais altas que eles como gigantes lentos e entediantes. Eles geralmente se relacionam bem com halflings e humanos, e gostam até demais de pregar peças em anões e meio-orcs, no intuito de fazê-los relaxar um pouco. Eles respeitam os elfos, mas geralmente ficam frustrados com a lentidão que a raça mais longeva toma suas decisões. Para os gnomos, ações sempre são melhores que omissões, e muitos gnomos possuem vários projetos extremamente complexos para entretê-los durante os períodos de calmaria.

Tendência e Religião: Por mais que os gnomos sejam travessos, impulsivos, com motivações inescrutáveis e métodos igualmente confusos, seus corações geralmente estão no lugar correto. Eles são suscetíveis a crises emocionais, e ficam mais calmos em meio à natureza. Gnomos geralmente são neutros e bondosos, e preferem adorar divindades que valorizem a individualidade e a natureza, como Shelyn, Gozreh, Desna e, cada vez mais, Cayden Cailean.

Aventuras: A necessidade de viajar dos gnomos os leva, naturalmente, ao caminho do aventureiro. Eles tornam-se andarilhos para experimentar novos aspectos da vida, pois nada é mais interessante do que os inúmeros perigos enfrentados durante as aventuras. Gnomos compensam sua fraqueza com uma habilidade natural para a feitiçaria e música bárdica.

Nomes Masculinos: Abroshtor, Bastargre, Halungalom, Krolmnite, Poshment, Zarzuket, Zatqualmie.

Nomes Femininos: Besh, Fijit, Lini, Neji, Majet, Pai, Queck, Trig.

Traços Raciais dos Gnomos

+2 de Constituição, +2 de Carisma e -2 de Força: Gnomos são fisicamente fracos, mas supreendentemente resistentes e sua atitude os torna naturalmente simpáticos.

Tamanho Pequeno: Gnomos são criaturas pequenas e recebem um bônus de tamanho de +1 na CA, um bônus de tamanho de +1 nas jogadas de ataque, uma penalidade de -1 no Bônus em Manobra de Combate e na Defesa contra Manobra de Combate e um bônus de tamanho de +4 nos testes de Furtividade.

Deslocamento Lento: Gnomos têm um deslocamento básico de 6 metros.

Visão na Penumbra: Gnomos conseguem enxergar duas vezes mais longe que os humanos em condições de penumbra. Consulte o Capítulo 7.

Treinamento Defensivo: Gnomos recebem um bônus de esquiva de +4 na CA contra monstros do subtipo gigante.

Magia Gnômica: Gnomos adicionam +1 à CD de qualquer teste de resistência contra Ilusões conjuradas por eles. Gnomos com Carisma 11 ou mais também ganham as seguintes habilidades similares à magia: 1/dia – *falar com os animais, globos de luz, prestidigitação arcana* e *som fantasma*. O nível de conjurador desses efeitos é igual ao nível do gnomo. A CD contra essas magias é igual a 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma do Gnomo.

Ódio: Gnomos recebem um bônus de +1 nas jogadas de ataque contra criaturas humanoides do subtipo réptil e goblinoide, devido ao treinamento especial que recebem contra esses inimigos odiados.

Resistência a Ilusões: Gnomos recebem um bônus racial de +2 nos testes de resistência contra magias e efeitos de ilusão.

Sentidos Aguçados: Gnomos recebem um bônus racial de +2 nos testes de Percepção.

Obsessão: Gnomos recebem um bônus racial de +2 em uma perícia do tipo Ofícios ou Profissão de sua escolha.

Familiaridade com Armas: Gnomos tratam qualquer arma com a palavra "gnômico(a)" em seu nome como uma arma marcial.

Idiomas: Gnomos começam o jogo falando os idiomas comum, gnomo e silvestre. Um gnomo com um alto valor de Inteligência pode escolher seus idiomas adicionais dentre a seguinte lista: anão, dracônico, élfico, gigante, goblin e orc.

HALFLINGS

Otimistas e alegres por natureza. Abençoados com uma sorte surpreendente e guiados por uma poderosa e constante vontade de viajar, halflings compensam sua pequena estatura com fanfarronice e curiosidade em abundância. Ao mesmo tempo empolgados e fáceis de lidar, halflings gostam de manter seus ânimos apaziguados e seus olhos sempre em busca de uma oportunidade, não sendo tão propensos a violência e crises emocionais quanto outras espécies mais impulsivas. Mesmo quando a situação parece ser totalmente catastrófica, um halfling quase nunca perde seu senso de humor.

Halflings são oportunistas inveterados. Incapazes de defender-se dos rigores do mundo, sabem quando devem dar um jeitinho e quando se esconder. A curiosidade de um halfling normalmente sobrepuja seu bom senso, o levando a tomar decisões ruins e a ter de escapar por um triz. Mas é esta mesma curiosidade que os leva a viajar e buscar novos lugares e experiências. Halflings também possuem um forte sentimento sobre seus lares e gostam de gastar mais do que possuem para garantir seu conforto.

Descrição Física: Halflings possuem a humilde estatura de apenas 90 centímetros. Eles preferem andar descalços, o que os faz ter uma sola do pé dura e cheia de calos. Tufos de um pelo grosso e encaracolado aquece o peito de seus grandes e bronzeados pés. Sua pele tende aos tons mais amendoados e o cabelo a tons mais claros de marrom. As orelhas de um halfling são ligeiramente pontudas, mas não muito maiores que a de um humano.

Sociedade: Halflings não possuem um lar ancestral e não controlam nenhum assentamento maior do que cooperativas livres no campo. Normalmente eles vivem a altura do joelho das cidades humanas, sobrevivendo como podem dos restos da sociedade daqueles maiores que eles. Muitos halflings levam vidas completas e felizes à sombra de seus vizinhos mais altos, enquanto outros preferem a vida nômade das estradas, viajando pelo mundo e experimentando tudo o que ele pode oferecer.

Relações: Um halfling típico orgulha-se de sua capacidade de passar despercebido em meio às outras raças – característica esta que permite a tantos halflings serem exímios ladinos e pregadores de peças. A maioria dos halflings, conhecendo muito bem seu estereótipo, faz de tudo e mais um pouco para serem amigáveis e diretos com as raças mais altas quando não querem passar despercebidos. Eles se dão bem com os gnomos, por mais que os considerem excêntricos e tomem uma dose extra de precaução. Halflings coexistem bem com os humanos de forma geral, mas como algumas das sociedades humanas mais agressivas valorizam os halflings como escravos, tendem a não ficar muito confortáveis quando lidam com eles. Halflings respeitam os elfos e os anões, mas essas raças vivem em regiões remotas muito distantes dos confortos da civilização que os halflings gostam tanto, limitando sua capacidade de interação. Somente os meio-orcs são evitados pelos halflings, pois seu tamanho exagerado e natureza violenta são intimidantes demais para a maioria deles.

Tendência e Religião: Halflings são leais a seus amigos e famílias, mas como vivem em um mundo dominado por raças que são duas vezes maiores que eles próprios, tiveram de aceitar o fato de que, às vezes, precisam surrupiar e remexer para sobreviver. A maioria dos halflings é neutra devido a tais condições. Halflings favorecem divindades que encorajam comunidades pequenas e fechadas, sejam elas voltadas para o bem (como Erastil) ou para o mal (como Norgorber).

Aventuras: Sua sorte inerente somada a sua vontade constante de viajar faz a vida dos halflings ideal para a aventura. Outros que possuem o mesmo estilo de vida se acostumam com esta raça curiosa na esperança de que um pouco de sua sorte passe para eles.

Nomes Masculinos: Antal, Boram, Evan, Jamir, Kaleb, Lem, Miro, Sumak.

Nomes Femininos: Anafa, Bellis, Etune, Filiu, Lissa, Marra, Rillka, Sistra, Yamyra.

Traços Raciais dos Halflings

+2 de Destreza, +2 de Carisma e -2 de Força: Halflings são ágeis e possuem muita força de vontade, mas sua baixa estatura os torna mais fracos que os membros de outras raças.

Tamanho Pequeno: Halflings são criaturas pequenas e recebem um bônus de tamanho de +1 na CA, um bônus de tamanho de +1 nas jogadas de ataque uma penalidade de -1 no Bônus em Manobra de Combate e na Defesa contra Manobra de Combate e um bônus de tamanho de +4 em testes de Furtividade.

Deslocamento Lento: Halflings têm um deslocamento básico de 6 metros.

Destemido: Halflings recebem um bônus racial de +2 em todos os testes de resistência contra o medo Este bônus se acumula ao bônus concedido pela sorte dos halflings.

Sorte dos Halflings: Halflings recebem um bônus racial de +1 em todos os testes de resistência.

Sentidos Aguçados: Halflings recebem um bônus racial de +2 nos testes de Percepção.

Passo Firme: Halflings recebem um bônus racial de +2 nos testes de Acrobacia e Escalar

Familiaridade com Armas: Halflings tratam qualquer arma com a palavra "halfling" em seu nome como uma arma marcial.

Idiomas: Halflings começam o jogo falando os idiomas comum e halfling.. Um halfling com um alto valor de Inteligência pode escolher seus idiomas adicionais dentre a seguinte lista: anão, élfico, gnomo e goblin.

HUMANOS

Os humanos possuem uma motivação excepcional e uma grande capacidade de evolução; por isso, esta é a raça dominante no mundo atualmente. Seus vastos impérios e nações cobrem grandes distâncias e seus cidadãos gravam seus nomes com a força de suas armas e o poder de suas magias. A humanidade é caracterizada por sua diversidade e pelo tumulto que causa. Sua cultura varia desde honradas tribos selvagens até famílias nobres e decadentes que veneram diabos em suas cidades mais cosmopolitas. A curiosidade e a ambição humana geralmente triunfam sobre sua predileção por uma vida sedentária, e muitos deixam seus lares para explorar os inúmeros cantos esquecidos do mundo ou para liderar exércitos e conquistar seus vizinhos, simplesmente porque eles podem.

Descrição Física: As características físicas dos humanos são tão variadas quando os climas do mundo. Desde os membros de tribos de pele escura dos continentes ao sul aos pálidos e bárbaros invasores das terras ao norte, os humanos possuem uma grande variedade de tons de pele, portes físicos e características faciais. De forma geral, o tom de pele dos humanos torna-se mais escuro na medida em que sua localização geográfica se aproxima do equador.

Sociedade: A sociedade humana compreende uma vasta gama de governos, atitudes e estilos de vida. Apesar das mais antigas culturas humanas traçarem sua história por milhares de anos, quando comparadas às sociedades das raças mais comuns, entre eles os elfos e anões, percebe-se que a sociedade humana está em um fluxo constante com a fragmentação de impérios e novos reinos subjugando os mais antigos. De forma geral, os humanos são conhecidos por sua flexibilidade, engenhosidade e ambição.

Relações: Humanos multiplicam-se rapidamente, e sua determinação e a força de seus números acabam colocando-os em contato com outras raças nos seus momentos de expansão territorial e colonização. Muitas vezes, isso leva a casos de violência e guerra, porém os humanos são rápidos em perdoar e forjar alianças com raças que não tentam igualar-se a eles ou superá-los em violência. Orgulhosos, e em certo ponto arrogantes, humanos olham com certo desdém os membros de outras raças, considerando anões como beberrões, elfos como almofadinhas, halflings como ladrõezinhos covardes, gnomos como maníacos deturpados e meio-elfos e meio-orcs como motivos de vergonha. Porém a diversidade humana também os torna abertos a aceitar os outros por quem eles são.

Tendência e Religião: A humanidade é, talvez, a mais heterogênea de todas as raças básicas, capazes de maldades inconcebíveis e bondade sem limite. Alguns se juntam em grandes hordas bárbaras, enquanto outros constroem gigantescas cidades que cobrem quilômetros. De forma geral, a maioria dos humanos é neutra, porém eles costumam reunir-se em nações e civilizações com tendências específicas. Os humanos também têm a maior variedade de divindades e religiões, e não possuem os laços e as tradições de outras raças, voltando-se para qualquer um que lhes ofereça glória ou proteção. Eles até adotaram deuses como Torag ou Calistria, que por milênios eram mais ligados às raças antigas, e enquanto os humanos continuam a crescer e prosperar, novos deuses emergem de suas próprias lendas.

Aventuras: A ambição por si só é o que leva incontáveis humanos ao caminho do aventureiro, tornando-se o meio necessário para um determinado fim, seja ele a acumulação de riquezas, fama ou conhecimento arcano. Poucos seguem a carreira de aventureiro simplesmente pela emoção e pelo risco. Os humanos originam-se de milhares de regiões com diferentes contextos, e podem preencher qualquer papel em um grupo de aventureiros.

Nomes: Ao contrário das outras raças, que possuem uma tradição e costumes próprios, a diversidade humana resultou numa infinidade de nomes. Os humanos das tribos bárbaras do norte têm nomes muito diferentes daqueles que vem de uma nação subtropical de marinheiros e mercantes. Apesar de grande parte dos humanos falar o idioma Comum, seus nomes são tão variados quanto suas crenças e aparências.

Traços Raciais dos Humanos

+2 em um Valor de Atributo: Personagens humanos recebem um bônus de +2 em um valor de atributo de sua escolha, para representar sua natureza diversificada.

Tamanho Médio: Humanos são criaturas de tamanho médio e não recebem bônus nem penalidades devido ao seu tamanho.

Deslocamento Normal: Humanos têm um deslocamento básico de 9 metros.

Talento Adicional: Humanos escolhem um talento adicional no 1° nível.

Habilidoso: Humanos recebem uma graduação em perícia adicional no 1° nível e uma graduação adicional sempre que sobem de nível.

Idiomas: Humanos começam o jogo falando o idioma comum. Um humano com um alto valor de Inteligência pode escolher qualquer idioma como um idioma adicional (exceto idiomas secretos como o druídico).

MEIO-ELFOS

Os elfos sempre foram alvo de olhares cobiçosos das outras raças. Seus ciclos de vida generosos, afinidade com a magia e graça inerente contribuem para a admiração ou inveja de seus vizinhos. De todas as suas características, nenhuma fascina tanto os humanos quanto sua beleza. Desde que ambas as raças entraram em contato pela primeira vez, os humanos elevaram os elfos a modelos de perfeição física, vendo no povo feérico uma versão idealizada de si mesmos. Por sua vez, muitos elfos acham os humanos atraentes, apesar de seus costumes bárbaros, e são atraídos pela paixão e impetuosidade com as quais os membros da raça mais nova vivem suas breves vidas. Algumas vezes, essa paixão mútua leva a relacionamentos românticos. Apesar de rápidos, até para padrões humanos, esses flertes geram o nascimento de meio-elfos, uma raça que descende de duas culturas, porém que não herda nenhuma. Meio-elfos podem procriar entre si, porém mesmo esses meio-elfos de "sangue puro" são vistos como bastardos tanto por humanos quanto por elfos.

Descrição Física: Meio-elfos são mais altos do que os humanos, mas mais baixos do que os elfos. Eles herdam o porte físico esguio e a aparência gentil de sua linhagem élfica, mas seu tom de pele é ditado pela sua parte humana. Apesar dos meio-elfos terem as orelhas pontudas dos elfos, elas são um pouco mais arredondadas e menos proeminentes. Os olhos de um meio-elfo mantêm sua aparência humana, porém com uma coloração mais exótica, variando do âmbar ao violeta para o verde esmeralda e o azul profundo.

Sociedade: Por falta de uma nação e cultura própria, os meio-elfos são forçados a permanecerem versáteis, capazes de ajustar-se a qualquer meio ambiente. Eles são atraentes para ambas as raças, pelas mesmas razões que seus pais, e raramente se encaixam, tanto com humanos quanto com elfos, pois ambas as raças veem muito uma da outra neles. Essa falta de aceitação pesa nos ombros de muitos meio-elfos, enquanto outros são impulsionados por seu status único, vendo na falta de uma cultura formal a liberdade suprema. Como resultado, os meio-elfos são extremamente adaptáveis, capazes de ajustar sua mente e seus talentos para qualquer sociedade em que se encontrem.

Relações: Um meio-elfo compreende a solidão, e sabe que o caráter não é o produto da raça, e sim da experiência de vida. Portanto, meio-elfos estão sempre abertos a fazer amizades e alianças com outras raças, e menos propensos a basear-se em primeiras impressões quando formam sua opinião sobre recém-conhecidos.

Tendência e Religião: O isolamento dos meio-elfos influencia fortemente seu caráter e filosofia. A crueldade não é natural de sua personalidade, nem mesclar-se e aceitar as convenções sociais. Como resultado, muitos meio-elfos são caóticos e bondosos. A falta de uma cultura unificada entre os meio-elfos os faz menos propensos a seguir uma religião, mas aqueles que o fazem acabam por seguir as crenças mais comuns da terra onde cresceram.

Aventuras: Meio-elfos tendem a ser viajantes, vagando pelas terras em busca de um lugar que eles possam, finalmente, chamar de lar. Este desejo de provar-se para a comunidade e estabelecer uma identidade – ou mesmo um legado – leva muitos meio-elfos a tornarem-se bravos aventureiros.

Nomes Masculinos: Calathes, Encinal, Kyras, Narciso, Quiray, Satinder, Seltyiel, Zirul.

Nomes Femininos: Cathran, Elsbeth, Iandoli, Kieyanna, Lialda, Maddela, Reda, Tamarie.

Traços Raciais dos Meio-Elfos

+2 em um Valor de Atributo Personagens meio-elfos recebem um bônus de +2 em um valor de atributo de sua escolha, para representar sua natureza diversificada.

Tamanho Médio: Meio-elfos são criaturas de tamanho médio e não recebem bônus nem penalidades devido ao seu tamanho.

Deslocamento Normal: Meio-elfos têm um deslocamento básico de 9 metros

Visão na Penumbra. Meio-elfos conseguem enxergar duas vezes mais longe que os humanos em condições de penumbra. Consulte o Capítulo 7.

Adaptabilidade: Meio-elfos recebem Foco em Perícia como um talento adicional no 1° nível.

Sangue Élfico Meio-elfos são considerados como elfos e como humanos no que se refere a efeitos relacionados à raça.

Imunidade Élfica: Meio-elfos são imunes a efeitos mágicos de sono e recebem um bônus racial de +2 nos testes de resistência contra magias e efeitos de encantamento.

Sentidos Aguçados: Elfos recebem um bônus racial de +2 nos testes de Percepção.

Talentos Múltiplos. Meio-elfos escolhem duas classes prediletas no 1° nível e ganham +1 ponto de vida ou +1 ponto de perícia sempre que sobem de nível em qualquer uma dessas classes. Consulte o Capítulo 3 para mais informações sobre classes prediletas.

Idiomas: Meio-elfos começam o jogo falando os idiomas comum e élfico. Um meio-elfo com um alto valor de Inteligência pode escolher qualquer idioma como um idioma adicional (exceto idiomas secretos como o druídico).

MEIO-ORCS

Meio-orcs são monstruosidades, cujo nascimento trágico é o resultado de perversidade e violência; ou, pelo menos, é assim que as outras raças os veem. É verdade que raramente os meio-orcs são resultados de uma união amorosa e, por isso, são forçados a amadurecer rápido e a tornarem-se fortes, constantemente lutando em autodefesa ou para fazer seu nome. Temidos, sem a confiança alheia e alvo de escárnio, meio-orcs consistentemente surpreendem seus detratores com grandes feitos e uma sabedoria inesperada – se bem que às vezes acham mais fácil apenas rachar uns cocos.

Descrição Física: Ambos os gêneros de meio-orcs possuem uma altura que varia entre 1,80 m e 2,10 m, com um porte físico poderoso e peles em tons de verde e cinza. Seus caninos geralmente são longos o suficiente para escaparem do lábio inferior; essas "presas", quando combinadas com o cenho pesado e as orelhas levemente pontudas, dão aos meio-orcs uma feição notoriamente bestial. Por mais que os meio-orcs sejam fisicamente impressionantes, poucos os descreveriam como belos.

Sociedade: Ao contrário dos meio-elfos, nos quais ao menos parte do preconceito que os aflige vem de inveja ou pura atração física, os meio-orcs recebem o pior de ambos os mundos: mais fracos que sua linhagem orc, tendem a ser temidos ou simplesmente atacados por uma legião de humanos que não se importam em diferenciar os orcs de sangue puro e os mestiços. Ainda assim, por mais que não sejam exatamente aceitos, meio-orcs tendem a ser valorizados por suas habilidades físicas, e já se soube de líderes orc que os geraram intencionalmente, pois os mestiços geralmente compensam sua falta de força com uma mente mais afiada e agressividade. Tais habilidades os tornam líderes natos de tribos e bons conselheiros estratégicos.

Relações: Uma vida inteira de perseguição deixa o meio-orc comum arisco e com o pavio curto, porém aqueles que conseguem ultrapassar este exterior bruto e selvagem podem encontrar um coração aberto. Elfos e anões são os que menos aceitam os meio-orcs, pois ainda os enxergam como seus inimigos raciais, mas as outras raças não são muito melhores. Sociedades humanas que não tenham problemas com orcs costumam ser um pouco mais hospitaleiras; nesses lugares os meio-orcs prosperam como mercenários e capangas.

Tendência e Religião: Forçados a viver entre os brutais orcs ou como párias nas terras civilizadas, muitos meio-orcs são amargurados, violentos e reclusos. Eles são tentados pelo mal, por mais que não sejam maus por natureza. Em sua maioria, meio-orcs são caóticos e neutros, aprendendo por experiência que não faz sentido fazer algo que não os beneficie. Quando eles se dão ao trabalho de adorar alguma divindade, favorecem aqueles que promovem o espírito da guerra e a força individual, como Gorum, Cayden Cailean, Lamashtu e Rovagug.

Aventuras: Com sua postura independente, muitos meio-orcs começam a vida de aventureiros por pura necessidade, tentando escapar de seu passado sofrido ou para melhorar seu destino através da sua habilidade com armas. Outros, um pouco mais otimistas ou desesperados por aceitação, tornam-se cruzados para provar seu valor ao resto do mundo.

Nomes Masculinos: Ausk, Davor, Hakak, Kizziar, Makoa, Nesteruk, Tsadok.

Nomes Femininos: Canan, Drogheda, Goruza, Mazon, Shirish, Tevaga, Zeljka.

Traços Raciais dos Meio-Orcs

+2 em um Valor de Atributo: Personagens meio-orcs recebem um bônus de +2 em um valor de atributo de sua escolha, para representar sua natureza diversificada.

Tamanho Médio: Meio-orcs são criaturas de tamanho médio e não recebem bônus nem penalidades devido ao seu tamanho.

Deslocamento Normal: Meio-orcs têm um deslocamento básico de 9 metros

Visão no Escuro: Meio-orcs conseguem enxergar até 18 metros no escuro.

Intimidador: Meio-orcs recebem um bônus racial de +2 nos testes de Intimidação devido à sua natureza feroz.

Sangue Orc: Meio-orcs são considerados como orcs e como humanos no que se refere a efeitos relacionados à raça.

Ferocidade Orc: Uma vez por dia, quando um meio-orc é levado a menos de 0 ponto de vida, mas não morre, ele pode lutar mais uma rodada como se estivesse incapacitado. No final do seu próximo turno, a não ser que volte a ter mais que 0 ponto de vida, ele fica inconsciente imediatamente e começa a morrer

Familiaridade com Armas: Meio-orcs tratam qualquer arma com a palavra "orc" em seu nome como uma arma marcial.

Idiomas: Meio-orcs começam o jogo falando os idiomas comum e orc. Um meio-orc com um alto valor de Inteligência pode escolher seus idiomas adicionais dentre a seguinte lista: abissal, dracônico, gigante, gnoll e goblin.

3 CLASSES

A passarela em ruínas no topo da antiga barragem balançou com a força das águas que jorravam por suas comportas em forma de crânio – e balançou ainda mais quando os ogros bárbaros avançaram por ela.

"Parece que temos algumas toneladas de feiura em nosso caminho," resmungou Valeros. "Com caras feias como essas, não me espanta que eles tenham medo de sair à luz do dia."

O líder dos ogros arregalou os olhos quando percebeu que tinha sido ofendido e urrou de raiva ao se lançar em fúria para a batalha. Seoni xingou baixinho. "Um dia desses a coragem de Valeros vai matar todos nós".

A classe do personagem é sua característica mais marcante. É a fonte da maioria de suas habilidades e confere a ele um papel específico no grupo de aventureiros. As onze classes a seguir representam as classes principais do jogo.

Bárbaro: Os bárbaros são guerreiros ferozes vindos de além das fronteiras das terras civilizadas.

Bardo: Os bardos utilizam tanto perícias quanto magias para impulsionar seus aliados, confundir seus inimigos e construir sua fama no processo.

Clérigo: Os clérigos, devotos seguidores de uma divindade, podem curar ferimentos, ressuscitar os mortos e invocar a fúria dos deuses.

Druida: Os druidas adoram tudo que é proveniente da natureza – são conjuradores, amigos dos animais e habilidosos metamorfos.

Feiticeiro: Os feiticeiros nascem com uma habilidade inata de conjurar magias e possuem poderes estranhos e sombrios.

Guerreiro: Corajosos e vigorosos, os guerreiros são mestres absolutos em todos os tipos de armas e armaduras.

Ladino: Os ladinos são ladrões e batedores, oportunistas capazes de desferir golpes brutais contra inimigos desatentos.

Mago: Os magos dominam a magia por meio do estudo constante, que lhes confere um incrível poder mágico.

Monge: Os monges, estudantes das artes marciais, treinam seu corpo para ser um instrumento de ataque e defesa.

Paladino: Os paladinos são cavaleiros de armadura branca, devotos seguidores da ordem e da bondade.

Patrulheiro: Os patrulheiros são rastreadores e caçadores, criaturas das selvas que sabem rastrear e caçar seus inimigos.

Tabela 3–1: Avanço do Personagem e Bônus que Dependem do Nível

Nível do Personagem	Pontos de experiência			Talento	Valor do Atributo
	Lento	Médio	Rápido		
1°	-	-	-	1ª	-
2°	3.000	2.000	1.300	-	-
3°	7.500	5.000	3.300	2ª	-
4°	14.000	9.000	6.000	-	1ª
5°	23.000	15.000	10.000	3ª	-
6°	35.000	23.000	15.000	-	-
7°	53.000	35.000	23.000	4ª	-
8°	77.000	51.000	34.000	-	2ª
9°	115.000	75.000	50.000	5ª	-
10°	160.000	105.000	71.000	-	-
11°	235.000	155.000	105.000	6ª	-
12°	330.000	220.000	145.000	-	3ª
13°	475.000	315.000	210.000	7ª	-
14°	665.000	445.000	295.000	-	-
15°	955.000	635.000	425.000	8ª	-
16°	1.350.000	890.000	600.000	-	4ª
17°	1.900.000	1.300.000	850.000	9ª	-
18°	2.700.000	1.800.000	1.200.000	-	-
19°	3.850.000	2.550.000	1.700.000	10ª	-
20°	5.350.000	3.600.000	2.400.000	-	5ª

Avanço do Personagem

Quando superam desafios, os personagens ganham pontos de experiência. Quando esses pontos chegam a determinado valor, os PdJs avançam para o próximo nível e acumulam poder. O ritmo desse avanço depende do tipo de jogo que o grupo deseja. Alguns preferem um jogo mais ágil, onde os personagens sobem de nível depois de poucas sessões, enquanto outros preferem um jogo onde o avanço ocorre com menos frequência. No fim das contas, cabe ao grupo decidir que ritmo funciona melhor para os jogadores. Os personagens avançam de acordo com a Tabela 3–1.

Como Avançar seu Personagem

Um personagem sobe de nível assim que ganha pontos de experiência suficientes. Normalmente isso ocorre no final da sessão, quando o mestre distribui os pontos de experiência ganhos durante ela.

O processo de subir de nível funciona da mesma maneira que a criação do personagem, exceto que os valores de atributo, a raça e as escolhas prévias de classe, perícias e talentos não podem ser modificadas. Avançar a um novo nível geralmente confere novas características, pontos de perícia adicionais para gastar, mais pontos de vida e possivelmente um aumento de atributo ou um talento adicional. (consulte a Tabela 3–1). Com o passar do tempo o personagem atinge níveis mais altos e se torna uma força a ser levada em consideração no mundo de jogo, capaz de governar nações ou forçá-las a submissão.

Quando um personagem alcança um novo nível em uma classe já existente, ou quando adiciona uma nova classe ao seu repertório (consulte multiclasse, abaixo), o jogador deve seguir os seguintes passos, nessa ordem. Primeiro, escolha uma classe – você deve estar qualificado para este nível antes de qualquer outro ajuste. Segundo, aplique qualquer ganho de valor de atributo devido ao nível. Terceiro, integre todas as novas características de classe, jogue o dado para calcular os pontos de vida adicionais e, finalmente, adicione as novas perícias e talentos. Para mais informações sobre quando o personagem ganha novos talentos e recebe aumento no valor de atributos, consulte a Tabela 3–1.

Multiclasse

Em vez de ganhar as características garantidas pelo próximo nível da classe atual do personagem, o jogador pode escolher ganhar as características do 1° nível de uma nova classe, adicionando essas novas características às que ele já possui. Isso é conhecido como "multiclasse". Por exemplo, digamos que um guerreiro de 5° nível decida envolver-se com as artes místicas e escolha adicionar uma classe de mago ao alcançar o 6° nível. Esse personagem vai possuir os poderes e características tanto de um guerreiro de 5° nível quanto de um mago de 1° nível e será considerado um personagem de 6° nível. Ele mantém todos os talentos adicionais recebidos por seus 5 níveis de guerreiro, mas agora também conjura magias de 1° nível e escolhe uma escola de magia. Ele acrescenta os pontos de vida, o bônus base de ataque e os bônus

nos testes de resistência de um mago de 1° nível a todos que já possui por ser um guerreiro de 5° nível.

Observe que existem muitos efeitos e pré-requisitos que dependem do nível do personagem ou dos Dados de Vida. Esses efeitos sempre se baseiam no número total de níveis ou Dados de Vida do personagem, não apenas de uma classe. A exceção a esta regra são as características de classe, que em sua maioria se baseiam no número total de níveis que o personagem possui naquela classe específica.

Classe Predileta

Cada personagem começa o jogo com uma única classe predileta de sua escolha – normalmente essa classe é a mesma que ele escolhe em seu 1° nível. Sempre que o personagem ganhar um nível em sua classe predileta, recebe +1 ponto de vida ou +1 graduação de perícia. A escolha de classe predileta não pode ser alterada depois da criação do personagem e a escolha entre ganhar um ponto de vida ou uma graduação de perícia ao subir de nível (incluindo o 1° nível) também não pode ser alterada depois de feita. Classes de Prestígio (consulte o Capítulo 11) nunca podem ser escolhidas como classes prediletas.

BÁRBARO

Para alguns, existe somente a fúria. Nas tradições do seu povo, no furor em seu peito, no rugir da batalha, conflito é tudo que essas almas brutais conhecem. Eles são selvagens, mercenários, mestres de terríveis artes marciais, não soldados ou guerreiros profissionais. Eles são possuídos pela batalha, são criaturas de matança e espíritos da guerra. Conhecidos como bárbaros, esses seguidores da guerra possuem pouco treino, preparação ou regras de estratégia. Para eles existe apenas o momento, os inimigos à sua frente e a certeza que o próximo segundo pode significar sua morte. Eles possuem um sexto sentido para o perigo e a resistência para superar o que aparecer em seu caminho. Esses lutadores brutais possuem as mais variadas origens, civilizadas ou selvagens, embora algumas sociedades inteiras que abraçaram essa filosofia possam ser encontradas nos rincões mais selvagens do mundo. Dentro de um bárbaro ruge a tempestade primitiva do espírito da batalha... E pobres daqueles que enfrentam sua fúria.

Função: Bárbaros são combatentes exímios que possuem capacidade militar e fortitude para enfrentar inimigos que aparentemente são muito superiores a eles. Tendo a fúria ao seu lado, que lhes concede coragem e audácia além das dos outros lutadores, os bárbaros investem furiosamente em direção à batalha e destroem todos que ficam em seu caminho.

Tendência: Qualquer uma não ordeira.

Dado de Vida: d12.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um bárbaro são: Acrobacia (Des), Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (natureza) (Int), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Percepção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos bárbaros.

Proficiência com Armas e Armaduras: Bárbaros são proficientes com todas as armas simples e marciais, com armaduras leves, armaduras médias e escudos (exceto escudos de corpo).

Movimento Rápido (Ext): O deslocamento básico de um bárbaro é 3 m superior ao dos outros membros de sua raça. Esse benefício só se aplica quando o bárbaro não estiver usando armadura, estiver usando armadura leve ou estiver usando armadura média e somente se não estiver levando carga pesada.

Aplique esse bônus antes de alterar o deslocamento do bárbaro em função da sua carga ou armadura. Esse bônus se acumula com outros bônus que afetam o deslocamento do bárbaro.

TABELA 3-2: BÁRBARO

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1°	+1	+2	+0	+0	Fúria movimento rápido
2°	+2	+3	+0	+0	Esquiva sobrenatural, poder de fúria
3°	+3	+3	+1	+1	Pressentir armadilhas +1
4°	+4	+4	+1	+1	Poder de fúria
5°	+5	+4	+1	+1	Esquiva sobrenatural aprimorada
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Poder de fúria pressentir armadilhas +2
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Redução de dano 1/–
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Poder de fúria
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Pressentir armadilhas +3
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Poder de fúria, redução de dano 2/–
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Fúria maior
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Poder de fúria, pressentir armadilhas +4
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Redução de dano 3/–
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Poder de fúria, vontade inabalável
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Pressentir armadilhas +5
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Poder de fúria, redução de dano 4/–
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Fúria incansável
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Poder de fúria, pressentir armadilhas +6
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Redução de dano 5/–
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Fúria poderosa, poder de fúria

Fúria (Ext): Um bárbaro pode canalizar suas reservas interiores de força e ferocidade para adquirir maior habilidade em combate. Começando no 1° nível, o bárbaro pode entrar em fúria por um número de rodadas igual a 4 + seu modificador de Constituição ao dia. A cada nível depois do 1°, ele pode permanecer em fúria por 2 rodadas adicionais. Aumentos temporários de Constituição, como os concedidos pela fúria ou por magias como *resistência do urso*, não aumentam o número total de rodadas por dia que o bárbaro pode permanecer em fúria. Ele pode entrar em fúria usando uma ação livre. O número total de rodadas de fúria por dia é renovado depois de um descanso de 8 horas, que não precisam ser consecutivas.

Enquanto estiver em fúria, o bárbaro recebe um bônus de moral de +4 na Força e na Constituição, assim como um bônus de moral de +2 nos testes de resistência de Vontade. Em contrapartida, sofre uma penalidade de –2 na Classe de Armadura. O aumento na Constituição concede ao bárbaro 2 pontos de vida por Dado de Vida, que desaparecem quando a fúria termina e não são perdidos primeiro como acontece com os pontos de vida temporários. Também enquanto estiver em fúria, o bárbaro não pode usar nenhuma perícia baseada em Carisma, Destreza ou Inteligência (exceto Acrobacia, Cavalgar, Intimidação e Voo) ou qualquer habilidade que exija paciência e concentração.

O bárbaro pode encerrar sua fúria usando uma ação livre e fica fatigado por um número de rodadas igual a duas vezes o tempo que permaneceu em fúria. Além disso, ele não pode entrar novamente em fúria enquanto estiver fatigado ou exausto, mas, caso contrário, pode entrar em fúria várias vezes durante um único encontro ou combate. Se o bárbaro ficar inconsciente, sua fúria termina imediatamente, colocando-o em perigo de morte.

Poderes de Fúria (Ext): À medida que um bárbaro sobe de nível, ele aprende a usar a fúria de novas formas. No 2° nível, ele ganha um poder de fúria. E pode escolher outro poder de fúria a cada dois níveis de bárbaro depois do 2°. Um bárbaro só recebe os benefícios de um poder de fúria enquanto estiver em fúria e, além disso, alguns desses poderes exigem que ele realize uma ação específica. Exceto quando indicado o contrário, um mesmo poder não pode ser escolhido mais de uma vez.

Ataque Infalível (Ext): Um bárbaro automaticamente confirma um acerto crítico. Este poder é usado como uma ação imediata quando a chance de um acerto crítico precisar ser determinada. O bárbaro deve ser pelo menos de 12° nível para escolher este poder de fúria. Este poder pode ser utilizado apenas uma vez por acesso de fúria.

Brado Aterrorizante (Ext): Um bárbaro solta um brado aterrorizante como uma ação padrão. Todos os inimigos abalados em um raio de 9 metros devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade (CD igual a 10 + ½ do nível do bárbaro + o modificador de Força do bárbaro) ou entram em pânico por 1d4+1 rodadas. Uma vez que um inimigo tenha feito um teste de resistência contra o brado aterrorizante (bem sucedido ou não), fica imune a este poder por 24 horas. O bárbaro deve possuir o poder olhar intimidante para escolher este poder de fúria. O bárbaro deve ser pelo menos de 8° nível antes de escolher este poder de fúria.

Empurrar (Ext): Uma vez por rodada, o bárbaro pode tentar efetuar um encontrão contra um alvo, no lugar de um combate corpo a corpo. Se bem sucedido, o alvo toma como dano o modificador de Força do bárbaro e é movimentado para trás normalmente. O bárbaro não precisa mover-se junto com o alvo se bem sucedido. Este poder não causa ataque de oportunidade.

Escalada Furiosa (Ext): Enquanto em fúria, o bárbaro adiciona seu nível como um bônus de melhoria a todos seus testes de Escalar.

Esquiva com Rolamento (Ext): Um bárbaro ganha um bônus de esquiva de +1 em sua Classe de Armadura contra ataques à distância por um número de rodadas igual ao valor do modificador de Constituição atual (valor mínimo de 1). Este bônus aumenta em +1 para cada 6 níveis que o bárbaro possua. Ativar esta habilidade é uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

Faro (Ext): Um bárbaro ganha a habilidade de seguir seu faro enquanto estiver em fúria e pode utilizar esta habilidade para localizar inimigos invisíveis. (Consulte o Apêndice 1 para regras sobre a habilidade de faro).

Fortitude Interna (Ext): Enquanto em fúria, o bárbaro é imune às condições de enjoado e nauseado. O bárbaro deve ser pelo menos de 8º nível antes de escolher este poder de fúria.

Fúria Animal (Ext): Enquanto estiver em fúria, o bárbaro ganha um ataque de mordida. Se usado como parte de uma ação de ataque total, a mordida é realizada com o bônus base de ataque completo -5. Se acertar a mordida, o bárbaro causa 1d4 de dano (se for médio; ou 1d3 se for pequeno), mais metade do modificador de Força do personagem. O bárbaro também pode realizar um ataque de mordida como parte de uma ação de manter ou sair de um agarrar. Este ataque é resolvido antes que o teste de agarrar seja feito. Se o ataque de mordida acertar, qualquer teste de agarrar realizado pelo bárbaro contra o alvo durante esta rodada recebe um bônus de +2.

Fúria Destemida (Ext): Enquanto estiver em fúria, o bárbaro é imune às condições abalado e assustado. O bárbaro deve ser pelo menos de 12º nível para escolher este poder.

Golpe Inesperado (Ext): Um bárbaro pode efetuar um ataque de oportunidade contra um inimigo que entre em qualquer quadrado ameaçado pelo bárbaro, independente do fato daquele movimento provocar ou não um ataque de oportunidade. Este poder somente pode ser utilizado uma vez por acesso de fúria. O bárbaro deve ser pelo menos de 8º nível antes de escolher este poder de fúria.

Golpe Poderoso (Ext): Um bárbaro ganha um bônus de +1 em uma única jogada de dano. Este bônus aumenta em +1 a cada 4 níveis que o bárbaro ganhar. Este poder é utilizado como uma ação rápida antes da jogada para acertar ser feita. Este poder pode ser utilizado apenas uma vez por acesso de fúria.

Guarda Fechada (Ext): O bárbaro recebe um bônus de esquiva de +1 na Classe de Armadura contra ataques corpo a corpo por um número de rodadas igual ao seu modificador de Constituição atual (mínimo de 1). Este bônus aumenta em +1 a cada 6 níveis que o bárbaro possua. Ativar esta habilidade é uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

Ímpeto de Força (Ext): Um bárbaro adiciona seu nível de bárbaro a um teste de Força ou a um teste de manobra de combate, ou para sua Defesa contra Manobras de Combate quando um oponente tenta uma manobra contra ele. Este poder é utilizado como uma ação imediata. Este poder pode ser utilizado apenas uma vez por acesso de fúria.

Mente Vazia (Ext): O bárbaro pode refazer um teste de resistência de Vontade. Ele pode se beneficiar deste poder usando uma ação imediata depois de realizar o primeiro teste, mas antes que as consequências sejam reveladas pelo Mestre. O bárbaro deve utilizar o segundo resultado, mesmo que seja pior. O bárbaro deve ser pelo menos de 8º nível para escolher este poder. Este pode ser utilizado apenas uma vez por acesso de fúria.

Momento de Clareza (Ext): Um bárbaro não ganha nenhum bônus ou recebe nenhuma penalidade de sua fúria por uma rodada. Ativar este poder é uma ação rápida. Isso inclui a penalidade para a Classe de Armadura e a restrição sobre quais ações podem ser tomadas. Esta rodada ainda conta para o número total de rodadas em fúria por dia. Este poder pode ser utilizado apenas uma vez por acesso de fúria.

Natação Furiosa (Ext): Enquanto em fúria, o bárbaro adiciona seu nível como um bônus de melhoria a todos seus testes de Natação.

Olhar Intimidador (Ext): Um bárbaro pode fazer um teste de Intimidação contra um inimigo adjacente como uma ação de movimento. Se o bárbaro tiver sucesso, seu oponente fica abalado por 1d4 rodadas +1 rodada para cada 5 pontos em que o teste do bárbaro excede a CD.

Pés Ágeis (Ext): Um bárbaro ganha um incremento de 3 metros ao seu deslocamento. Este efeito permanece ativo enquanto o bárbaro estiver em fúria. O bárbaro pode selecionar este poder de fúria até três vezes. Seus efeitos se acumulam.

Precisão Surpreendente (Ext): Um bárbaro ganha um bônus de moral de +1 em uma jogada de ataque. Este bônus aumenta em +1 para cada 4 níveis que o bárbaro possua. Este poder é utilizado como uma ação rápida antes da jogada para acertar seja feita. Este poder pode ser utilizado apenas uma vez por acesso de fúria.

Raiva Desperta (Ext): Um bárbaro pode entrar em fúria mesmo quando fatigado. Enquanto estiver em fúria após usar esta habilidade, ele é imune à condição de fatigado. Quando este acesso de fúria terminar, o bárbaro fica exausto por 10 minutos para cada rodada em fúria.

Redução de Dano Aumentada (Ext): A redução de Dano do bárbaro aumenta em 1/–. Este aumento fica ativo sempre que o bárbaro estiver em fúria. Um bárbaro pode escolher este poder até três vezes, e seus efeitos se acumulam. O bárbaro deve ser pelo menos de 8º nível antes de escolher este poder de fúria.

Reflexos Ligeiros (Ext): Enquanto em fúria, o bárbaro pode efetuar um ataque de oportunidade adicional por rodada.

Salto Furioso (Ext): Enquanto em fúria, o bárbaro adiciona seu nível como um bônus de melhoria a todos seus testes de Acrobacia feitos para saltar. Quando ele efetuar um salto desta forma, deve-se considerar que ele teve impulso como se estivesse correndo.

Sem Saída (Ext): Um bárbaro pode mover-se o dobro de seu deslocamento como uma ação imediata, mas só poderá usar esta habilidade quando um inimigo adjacente usa a manobra de retirada para fugir do bárbaro. Ele deve terminar o movimento adjacente ao inimigo que efetuou a retirada. O bárbaro provoca ataques de oportunidade normalmente durante esta movimentação. Este poder pode ser utilizado apenas uma vez por acesso de fúria.

Superstição (Ext): Um bárbaro ganha um bônus de moral de +2 nos testes de resistência feitos para resistir o efeito de magias, habilidades sobrenaturais e habilidades similares à magia. Este bônus aumenta em +1 para cada 4 níveis que o bárbaro possua. Enquanto em fúria, o bárbaro não pode ser um alvo voluntário de qualquer magia e deve efetuar um teste de resistência para resistir todas as magias, mesmo as que são conjuradas por aliados.

Vigor Renovado (Ext): Como uma ação padrão, o bárbaro cura 1d8 pontos de dano + seu modificador de Constituição. Para cada quatro níveis que o bárbaro tenha atingido, acima do 4° nível, a quantidade de dano recuperado aumenta em 1d8, até o valor máximo de 5d8 no 20° nível. O bárbaro deve ser pelo menos de 4° nível antes de escolher este poder de fúria. Este poder pode ser utilizado apenas uma vez por acesso de fúria.

Visão na Penumbra (Ext): Os sentidos do bárbaro se aguçam e ele ganha visão na penumbra enquanto estiver em fúria.

Visão Noturna (Ext): Os sentidos do bárbaro ficam tão aguçados enquanto em fúria que ele ganha visão no escuro, com alcance de 9 metros. O bárbaro deve possuir Visão na Penumbra como um poder de fúria, ou característica racial, para escolher este poder de fúria.

Esquiva Sobrenatural (Ext): No 2° nível o bárbaro ganha a habilidade de reagir ao perigo antes do que seus sentidos normalmente permitiriam. Ele não pode ser pego desprevenido, nem perde seu bônus de Destreza em sua CA caso o atacante esteja invisível. Ele ainda perde seu bônus de Destreza quando imobilizado. O bárbaro com esta habilidade ainda perde seu bônus de Destreza a sua CA se uma finta for utilizada contra ele. Se o bárbaro já possuir esquiva sobrenatural de outra classe, ele automaticamente ganha esquiva sobrenatural aprimorada (consulte abaixo) no lugar.

Pressentir Armadilhas (Ext): No 3° nível, o bárbaro ganha um bônus de +1 nos testes de resistência de Reflexos para evitar armadilhas e um bônus de esquiva de +1 contra ataques efetuados por armadilhas. Estes bônus aumentam em +1 a cada três níveis de bárbaro (6°, 9°, 12°, 15° e 18°). Os bônus de pressentir armadilhas ganhos por múltiplas classes se acumulam.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): No 5° nível e acima, o bárbaro não pode mais ser flanqueado. Esta defesa nega ao ladino a habilidade de fazer ataques furtivos contra o bárbaro por flanqueá-lo, a não ser que o atacante tenha pelo menos 4 níveis de ladino a mais que o alvo tenha de bárbaro. Se o personagem já tinha esquiva sobrenatural aprimorada (consulte logo acima) devido a alguma outra classe, os níveis de ambas as classes que garantem esquiva sobrenatural aprimorada se acumulam para determinar o nível mínimo de ladino necessário para flanquear o personagem.

Redução de Dano (Ext): No 7° nível, o bárbaro ganha redução de dano. Subtraia 1 do dano recebido pelo bárbaro cada vez que ele receber um golpe de arma ou um ataque natural. No 10° nível, e a cada três níveis de bárbaro seguinte (13°, 16° e 19° nível) a redução aumenta em 1 ponto. Redução de dano pode reduzir o dano para 0, mas nunca abaixo de 0.

Fúria Maior (Ext): No 11° nível, quando um bárbaro entra em fúria, o bônus de moral a sua Força e Constituição aumenta para +6 e o bônus de moral para seus testes de Resistência de Vontade para +3.

Vontade Inabalável (Ext): Enquanto em fúria, um bárbaro de 14° nível, ou acima, ganha um bônus de +4 para testes de resistência de Vontade para resistir magias de encantamento. Este bônus acumula-se com outros modificadores, incluindo os bônus de moral em testes de resistência de Vontade que ele recebe durante seu acesso de fúria.

Fúria Incansável (Ext): A partir do 17° nível, o bárbaro não mais fica fatigado ao término de seu acesso de fúria.

Fúria Poderosa (Ext): No 20° nível, quando o bárbaro entra em fúria, o bônus de moral a sua Força e Constituição aumenta para +8 e o bônus de moral para seus testes de Resistência de Vontade para +4.

Ex-bárbaros

Um bárbaro que se torna ordeiro perde a habilidade de entrar em fúria e não pode ganhar mais níveis de bárbaro. Ele mantém todos os outros benefícios da classe.

BARDO

Incontáveis maravilhas e segredos estão guardados aos que são habilidosos o suficiente para os descobrirem. Através de sua esperteza, talento e magia, estes astutos indivíduos desbravam os mistérios do mundo, torando-se adeptos na arte da persuasão, manipulação e inspiração. Normalmente mestres de uma ou mais formas de arte, bardos possuem a ímpar habilidade de saber mais do que deviam e de usar o que aprenderam para manter a si próprios, e seus aliados, um passo à frente do perigo. Bardos possuem uma mente afiada e cativante, e suas perícias podem levá-los por muitos caminhos, seja como apostador ou faz-tudo, estudioso ou artista, líder ou velhaco, ou mesmo um pouco de cada. Para os bardos, cada dia traz novas oportunidades, aventuras e desafios. Somente após adulterar as probabilidades, sabendo aonde apostar e sendo os melhores no que fazem, eles podem tomar os tesouros para si.

Função: Bardos são bons em confundir seus inimigos enquanto inspiram seus aliados a efetuar atos cada vez mais audazes. Por mais que sejam capacitados tanto no uso de armas quanto magia, a verdadeira força dos bardos está fora do corpo a corpo, onde eles podem apoiar seus aliados e atrapalhar seus inimigos sem medo de serem interrompidos em suas performances.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um bardo são: Acrobacia (Des), Apresentação (Car), Arte da Fuga (Des), Artes Mágicas (Int), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (todos) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Linguística (Int), Ofícios (Int), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Graduações de Perícia por Nível: 6 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos bardos.

Proficiência com Armas e Armaduras: Bardos são proficientes com todas as armas simples, além de arcos curtos, chicotes, espadas curtas, espadas longas, porretes e rapieiras. Bardos também são proficientes com armaduras leves e escudos

(exceto escudos de corpo). Eles podem conjurar magias de bardo enquanto estiverem vestindo armaduras leves e escudo sem chances de falha de magia arcana. Como qualquer outro conjurador arcano, um bardo que usa uma armadura média ou pesada sofre a penalidade de falha de magia arcana, se a magia em questão possuir um elemento somático.

Um bardo multiclasse ainda sofre a penalidade de falha de magia arcana normal para magias recebidas de outras classes.

Magias: Um bardo conjura magias arcanas da lista de magias de bardo apresentadas no Capítulo 10. Ele pode conjurar qualquer magia que saiba sem a necessidade de preparação prévia. Todas as magias de bardo possuem um componente verbal (canção, recitação ou música). Para aprender ou conjurar uma magia, o bardo deve possuir um valor de Carisma igual a 10 + o nível da magia pelo menos. A Classe de Dificuldade para o teste de resistência contra a magia de um bardo é 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma do bardo.

Como outros conjuradores, o bardo pode conjurar um número determinado de magias por dia. O repertório diário de magias está disponível na Tabela 3–3. Além disso, o personagem recebe magias adicionais por dia caso possua um valor alto de Carisma (consulte Tabela 1–3).

As opções disponíveis de magias de bardo são extremamente limitadas. Um bardo começa o jogo sabendo quatro magias de nível 0 e duas magias de 1º nível de sua escolha. A cada nível de bardo, ele ganha uma ou mais magias, como indicado na tabela 3–4. (Ao contrário do valor de magias que podem ser conjuradas por dia, o número de magias que o bardo sabe não é afetado pelo seu Carisma. Os valores na Tabela 3–4 são fixos.)

Ao chegar ao 5º nível, e a cada três níveis depois disto (8º, 11º e assim por diante), um bardo pode escolher aprender uma nova magia em troca de alguma que ele já saiba. Na prática, o bardo "perde" a magia antiga em troca de uma magia nova. A nova magia deve ser do mesmo nível da magia que foi trocada, e ela deve ser pelo menos um nível inferior à magia de maior nível que o bardo pode conjurar. Um bardo pode trocar apenas uma magia por vez, quando chegar aos níveis pré-estabelecidos, e deve escolher se vai ou não efetuar a troca no mesmo momento em que ganha as novas magias para aquele nível.

Um bardo não precisa preparar suas magias com antecedência. Ele pode conjurar qualquer magia que saiba, a qualquer momento, desde que não tenha utilizado todo o seu repertório diário para o nível.

Conhecimento de Bardo (Ext): Um bardo adiciona metade de seu nível na classe (mínimo de 1) para todos os testes de Conhecimento e pode efetuar todos os testes de Conhecimento, mesmo sem treino.

Apresentação de Bardo (Ext): Um bardo sabe utilizar sua perícia Apresentação para criar efeitos mágicos nas pessoas ao seu redor e nele mesmo se assim o desejar.

Ele pode utilizar esta habilidade por um número de rodadas por dia igual a 4 + seu modificador de Carisma. A cada nível após o 1º um bardo pode utilizar apresentação de bardo por duas rodadas extra por dia. A cada rodada o bardo pode produzir qualquer um dos tipos de música que ele domine, como indicado por seu nível.

Iniciar uma apresentação de bardo é uma ação padrão, mas ela pode ser mantida nas rodadas seguinte como uma ação livre. Mudar a música de um efeito para outro requer que o bardo pare a música anterior e comece a nova com uma ação padrão. A música não pode ser interrompida, porém ela termina imediatamente se o bardo for morto, paralisado, atordoado, estiver inconsciente ou impedido de efetuar uma ação livre para manter a música a cada rodada. Um bardo não pode manter mais do que uma apresentação de bardo em efeito ao mesmo tempo.

No 7º nível, um bardo pode começar uma apresentação de bardo como uma ação de movimento ao invés de uma ação padrão. No 13º nível, um bardo pode começar uma apresentação de bardo como uma ação rápida.

Cada apresentação de bardo pode possuir componentes auditivos, visuais, ou ambos.

Se uma apresentação de bardo possui componentes auditivos, o alvo deve ser capaz de escutar o bardo para que a música tenha algum efeito, o efeito da apresentação pode depender da compreensão do idioma conforme apresentado na descrição. Um bardo surdo possui uma chance de falha de 20% quando fizer uma apresentação de bardo com componentes auditivos.

Se o personagem falha neste teste, a tentativa ainda conta para seu total diário. Criaturas surdas são imunes a músicas de bardo com efeitos auditivos.

Se uma apresentação de bardo possui componentes visuais, o alvo deve ter uma linha de visão livre para o bardo, para que a apresentação tenha algum efeito. Um bardo cego possui uma chance de falha de 50% quando fizer uma apresentação de bardo com componentes visuais. Se o personagem falha neste teste, a tentativa ainda conta para seu total diário. Criaturas cegas são imunes a músicas de bardo com efeitos visuais.

Contra canção (Sob): No 1º nível, um bardo aprende a conter efeitos mágicos que dependam de som (mas não magias que possuam componentes verbais). A cada rodada de contra canção, o personagem faz um teste de Apresentação (teclados, percussão, sopro, cordas ou canto). Qualquer criatura num raio de 9 metros do bardo (incluindo o bardo), que possa ser afetada por um ataque mágico (dependente de idioma) ou sônico, pode utilizar o resultado do teste de Apresentação no lugar de um teste de resistência, caso a jogada do teste de resistência seja menor. Se uma criatura no alcance da contra canção já estiver sob o efeito de um ataque não instantâneo, mágico (dependente do idioma) ou sônico, ela ganha outro teste de resistência contra este efeito a cada rodada que escutar a contra canção, mas deve usar o resultado do teste de Apresentação do bardo. Contra canção não funciona contra efeitos que não permitem testes de resistência. Contra canção necessita de componentes auditivos.

Distrair (Sob): No 1º nível, um bardo pode utilizar sua apresentação para conter efeitos mágicos que dependem da visão. A cada rodada de distrair, ele faz um este de Apresentação (atuar, comédia, dança ou oratória). Qualquer criatura num raio de até 9 metros do bardo (incluindo o bardo) que possa ser afetada por um ataque mágico de ilusão (padrão) ou ilusão (fábula) pode utilizar o resultado do teste de Apresentação no lugar de um teste de resistência, caso a jogada do teste de resistência seja menor. Se uma criatura no alcance do distrair já estiver sob o efeito de um ataque mágico de ilusão (padrão) ou ilusão (ficção), ela ganha outro teste de resistência contra este efeito a cada rodada enquanto o ver, mas deve usar o resultado do teste de Apresentação do bardo. Distrair não funciona contra efeitos que não permitem testes de resistência. Distrair necessita de componentes visuais.

Fascinar (Sob): No 1º nível, um bardo pode utilizar sua apresentação para fazer uma ou mais criaturas ficarem fascinadas por ele. Cada criatura a ser fascinada deve estar em um raio de até 27 metros, ser capaz de ver e ouvir o bardo e ser capaz de prestar atenção nele. O bardo também deve ser capaz de ver as criaturas afetadas. As distrações causadas por um combate próximo ou outras formas de perigo impedem o funcionamento deste poder. Para cada três níveis que o bardo possua além do 1º, ele pode direcionar esta habilidade para uma criatura extra.

Cada criatura dentro do alcance pode efetuar um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ dos níveis de bardo do personagem + modificador de Carisma do bardo) para negar o efeito. Se o teste de resistência da criatura for bem sucedido, o bardo não pode tentar fascinar a mesma criatura por 24 horas. Se a criatura falhar em seu teste, ela senta e assiste quieta a apresentação pelo tempo que o bardo a manter. Enquanto fascinado, o alvo recebe uma penalidade de -4 em todos seus testes de perícias para reações, como um teste de Percepção. Qualquer ameaça potencial ao alvo permite ao alvo efetuar um novo teste de resistência contra o efeito. Uma ameaça óbvia, como alguém sacando uma espada, conjurando uma magia ou mirando com uma arma quebra o efeito da habilidade automaticamente.

Fascinar é um encantamento (compulsão) que afeta a mente. Fascinar necessita de componentes audíveis e visuais.

Inspirar Coragem (Sob): Um bardo de 1º nível pode utilizar sua apresentação para inspirar coragem em seus aliados (incluindo ele mesmo), os encorajando contra efeitos de medo e melhorando suas características de combate. Para ser afetado, o aliado deve ser capaz de compreender a apresentação do bardo. O aliado afetado recebe um bônus de moral de +1 nos testes de resistência contra enfeitiçar e efeitos de medo, além de um bônus de competência de +1 nas jogadas de ataque e de dano. No 5º nível, e a cada seis níveis de bardo, este bônus aumenta em +1, até o valor máximo de +4 no 17º nível. Inspirar coragem é uma habilidade sobrenatural que afeta a mente. Inspirar coragem pode utilizar componentes audíveis ou visuais. O bardo deve escolher quais elementos ele vai usar quando for começar sua apresentação.

Inspirar Competência (Sob): Um bardo de 3º nível ou acima pode utilizar sua apresentação para auxiliar um aliado a ser bem sucedido em uma tarefa. Este aliado deve estar em um raio de 9 metros e ser capaz de compreender a apresentação do bardo. O aliado afetado recebe um bônus de competência de +2 em testes de uma perícia em específico pelo tempo que continuar a escutar a apresentação do bardo. Este bônus aumenta em +1 para cada quatro níveis de bardo alcançados após o 3º (+3 no 7º, +4 no 11º, +5 no 15º e +6 no 19º). Certos usos desta habilidade são impossíveis, como no caso da Furtividade, e podem ser desconsiderados a critério do mestre. Um bardo não pode gerar competência para si mesmo. Inspirar competência utiliza componentes audíveis.

Sugestão (SM): Um bardo de 6º nível ou acima pode utilizar sua apresentação para fazer uma *sugestão* (como a magia de mesmo nome) para uma criatura que já tenha fascinado (consulte acima). Utilizar esta habilidade não quebra o efeito do fascínio, mas requer uma ação padrão para ser ativada (que é somada a ação livre para continuar o efeito do fascínio). Um bardo pode usar esta habilidade mais de uma vez contra uma criatura em específico ao decorrer de uma apresentação.

Fazer uma *sugestão* não conta no total de vezes que o bardo pode se apresentar. Um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo) nega o efeito. Esta habilidade afeta uma única criatura. Sugestão é um Encantamento (compulsão) que afeta a mente. Sugestão necessita de componentes audíveis e depende da compreensão do Idioma.

Marcha Fúnebre (SM): Um bardo de 8º nível ou acima pode utilizar sua apresentação para criar uma opressiva sensação de medo em seus inimigos, os abalando. Para ser afetado, um inimigo deve estar em um raio de até 9 metros e ser capaz de ver e ouvir a apresentação do bardo. O efeito persiste por todo o tempo que o inimigo estiver em um raio de 9 metros enquanto o bardo continuar sua apresentação. Esta apresentação não causa medo ou pânico, mesmo se o alvo já estiver abalado por algum outro efeito. Marcha fúnebre é um efeito de medo que afeta a mente e necessita de componentes auditivos e visuais.

Inspirar Grandeza (SM): Um bardo de 9º nível ou acima pode utilizar sua apresentação para inspirar grandeza em si mesmo, ou

Tabela 3-3: Bardo

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia					
						1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	+0	+0	+2	+2	Apresentação de bardo, conhecimento de bardo, contra canção, distrair, fascinar, inspirar coragem +1, truques	1	-	-	-	-	-
2°	+1	+0	+3	+3	Amplo repertório, Apresentação versátil	2	-	-	-	-	-
3°	+2	+1	+3	+3	Inspirar competência +2	3	-	-	-	-	-
4°	+3	+1	+4	+4	-	3	1	-	-	-	-
5°	+3	+1	+4	+4	Inspirar coragem +2, mestre do saber 1/dia	4	2	-	-	-	-
6°	+4	+2	+5	+5	Apresentação versátil, sugestão	4	3	-	-	-	-
7°	+5	+2	+5	+5	Inspirar competência +3	4	3	1	-	-	-
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Marcha fúnebre	4	4	2	-	-	-
9°	+6/+1	+3	+6	+6	Inspirar grandeza	5	4	3	-	-	-
10°	+7/+2	+3	+7	+7	Apresentação versátil, faz-tudo	5	4	3	1	-	-
11°	+8/+3	+3	+7	+7	Inspirar competência +4, inspirar coragem +3, mestre do saber 2/dia	5	4	3	2	-	-
12°	+9/+4	+4	+8	+8	Apresentação tranquilizante	5	5	4	3	-	-
13°	+9/+4	+4	+8	+8	-	5	5	4	3	1	-
14°	+10/+5	+4	+9	+9	Apresentação versátil, melodia assustadora	5	5	4	4	2	-
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	Inspirar competência +5, inspirar heroísmo	5	5	5	4	3	-
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	-	5	5	5	4	3	1
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Inspirar coragem +4, mestre do saber 3/dia	5	5	5	4	4	2
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Apresentação versátil, sugestão em massa	5	5	5	5	4	3
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11	Inspirar competência +6	5	5	5	5	5	4
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Apresentação letal	5	5	5	5	5	5

em um único aliado dentro de um raio de 9 metros, garantindo uma capacidade ampliada de combate. Para cada 3 níveis de bardo além do 9°, ele pode direcionar este poder para um aliado adicional enquanto estiver efetuando a apresentação (até o máximo de quatro alvos no 18° nível). Para inspirar grandeza, todos os alvos devem ser capazes de ver e escutar o bardo. Uma criatura inspirada ganha 2 Dados de Vida bônus (d10), os pontos de vida correspondentes a estes dados (o modificador de Constituição, se existente, deve ser aplicado a estes Dados de Vida bônus), um bônus de competência de +2 nas jogadas de ataque e um bônus de competência nos Testes de Resistência de Fortitude.

Estes Dados de Vida contam como Dados de Vida padrão para contabilizar efeitos de magias que dependam do valor de Dados de Vida. Inspirar grandeza é uma habilidade que afeta a mente e necessita de componentes auditivos e visuais.

Apresentação Tranquilizante (SM): Um bardo de 12° nível ou acima pode utilizar sua apresentação para criar um efeito equivalente a *curar ferimentos sérios em massa*, usando o nível de bardo como o nível de conjurador. Esta apresentação, também, remove as seguintes condições: fatigado, enjoado e abalado de todos que forem afetados por ela. Esta habilidade requer 4 rodadas de apresentação contínua, e os alvos devem ser capazes de ver e ouvir o bardo por toda a apresentação. Apresentação tranquilizante afeta todos os alvos que permanecerem dentro de um raio de 9 metros durante toda a apresentação. Apresentação tranquilizante necessita de componentes auditivos e visuais.

Melodia Assustadora (SM): Um bardo de 14° nível ou acima pode utilizar sua apresentação para causar medo em seus inimigos. Para ser afetado, um inimigo deve estar em um raio de até 9 metros e ser capaz de ver e ouvir a apresentação do bardo. Cada inimigo dentro do alcance pode fazer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo) para negar o efeito. Se o teste de resistência for bem sucedido, a criatura fica imune a esta habilidade por 24 horas. Se o alvo falhar no teste de resistência, fica assustado e foge continuamente até que não escute mais a apresentação do bardo. Melodia assustadora necessita de componentes auditivos.

Inspirar Heroísmo (SM): Um bardo de 15° nível ou acima pode inspirar um grande senso de heroísmo em si mesmo ou em um único aliado dentro de um raio de 9 metros. Para cada três níveis de bardo acima do 15°, ele pode inspirar uma criatura adicional. Para inspirar grandeza, todos os alvos devem ser capazes de ver e escutar o bardo. Uma criatura inspirada ganha um bônus de moral de +4 em seus testes de resistência e um bônus de esquiva de +4 a sua CA. Esse efeito dura por todo o tempo que o alvo possa presenciar a apresentação. Inspirar heroísmo é uma habilidade que afeta a mente e necessita de componentes auditivos e visuais.

Sugestão em Massa (SM): Esta habilidade funciona exatamente como *sugestão*, mas permite ao bardo de 18° nível ou acima efetuar

Tabela 3-4: Magias Conhecidas de Bardo

Nível	Magias Conhecidas 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°
1°	4	2	-	-	-	-	-
2°	5	3	-	-	-	-	-
3°	6	4	-	-	-	-	-
4°	6	4	2	-	-	-	-
5°	6	4	3	-	-	-	-
6°	6	4	4	-	-	-	-
7°	6	5	4	2	-	-	-
8°	6	5	4	3	-	-	-
9°	6	5	4	4	-	-	-
10°	6	5	5	4	2	-	-
11°	6	6	5	4	3	-	-
12°	6	6	5	4	4	-	-
13°	6	6	5	5	4	2	-
14°	6	6	6	5	4	3	-
15°	6	6	6	5	4	4	-
16°	6	6	6	5	5	4	2
17°	6	6	6	6	5	4	3
18°	6	6	6	6	5	4	4
19°	6	6	6	6	5	5	4
20°	6	6	6	6	6	5	5

uma sugestão que afeta simultaneamente qualquer número de criaturas que já estejam fascinadas.

Sugestão em Massa é um encantamento (compulsão) que afeta a mente, necessita de componentes audíveis e depende da compreensão do Idioma.

Apresentação Letal (SM): Um bardo de 20° nível e acima pode utilizar sua apresentação para fazer que um inimigo morra de alegria ou tristeza. Para ser afetado, o alvo deve ser capaz de ver e ouvir a apresentação do bardo por uma rodada completa e estar dentro de um raio de 9 metros. O alvo pode fazer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + ½ dos níveis de bardo + o modificador de Carisma do bardo) para negar o efeito. Se a criatura for bem sucedida no teste de resistência, fica espantada por 1d4 rodadas e o bardo não pode utilizar apresentação letal nesta criatura novamente por 24 horas. Se a criatura falha no este de resistência, ela morre. Apresentação letal é uma habilidade letal que afeta a mente e necessita de componentes auditivos e visuais.

Truques: Bardos aprendem uma quantidade de truques, ou magias de nível 0, conforme a Tabela 3-4. Estas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas elas não diminuem o repertório e podem ser usadas novamente.

Apresentação Versátil (Ext): No 2° nível um bardo pode escolher um estilo para sua perícia Apresentação. Ele pode utilizar seu bônus nesta perícia no lugar do bônus disponível na perícia associada. Quando efetuar esta substituição, o bardo utiliza o valor total de sua perícia Apresentação, incluindo todos e quaisquer bônus que ele possua, independente de possuir ou não graduações ou se esta perícia é de classe para ele. No 6° nível, e a cada 4 níveis de bardo, ele pode escolher um estilo adicional para efetuar substituições.

Os tipos de Apresentação e suas perícias associadas são: Atuar (Blefar, Disfarce), Canto (Blefar, Sentir Motivação), Comédia (Blefar, Intimidação), Cordas (Blefar, Diplomacia), Dança (Acrobacia, Voo), Oratória (Diplomacia, Sentir Motivação), Percussão (Adestrar Animais, Intimidação), Sopro (Diplomacia, Adestrar Animais) e Instrumentos de Teclas (Diplomacia, Intimidação).

Amplo Repertório (Ext): No 2° nível um bardo torna-se resistente a apresentação de bardo feita por outros bardos, e a efeitos sônicos em geral. O bardo ganha um bônus de +4 nos testes de resistência feitos contra efeitos de apresentações de bardo, sônicos e dependentes de idiomas.

Mestre do Saber (Ext): No 5° nível o bardo se torna um mestre do saber e pode escolher 10 em qualquer teste da perícia Conhecimento em que tenha graduações. Um bardo pode optar por não escolher 10 e efetuar a jogada normalmente. Uma vez ao dia, também, o bardo pode escolher 20 em qualquer teste de Conhecimento em que tenha graduações como uma ação padrão. Ele pode utilizar essa habilidade uma vez mais por dia para cada seis níveis que ele possua acima do 5°, sendo o máximo três vezes ao dia no 17° nível.

Faz-tudo (Ext): No 10° nível o bardo pode utilizar qualquer perícia, mesmo as perícias que normalmente requerem treinamento. No 16° nível o bardo considera todas as perícias como sendo de classe. No 19° nível o bardo pode escolher 10 em qualquer teste de perícia, mesmo naqueles que normalmente não seriam permitidos.

Clérigo

Na fé e nos milagres divinos, muitos encontram um propósito para a vida. Chamados a servir poderes além da compreensão dos mortais, todos os sacerdotes pregam as maravilhas de sua divindade e provêm as necessidades espirituais de seu povo. Clérigos são mais que simples sacerdotes. Estes emissários do divino fazem valer a vontade de suas divindades através da força de suas armas e da magia de seus deuses. Devotos aos mandamentos das religiões e filosofias que os inspiram, esses eclesiásticos partem em missões para compartilhar o conhecimento e a influência de sua fé. Por mais que eles compartilhem características similares, clérigos são diferentes uns dos outros tanto quanto as divindades que eles servem, com alguns oferecendo cura e redenção, julgando em nome da lei e da verdade e outros espalhando o conflito e a corrupção. Os caminhos trilhados por clérigos são muitos, ainda assim aquele que desbrava este caminho o faz com o mais forte dos aliados e carrega em si a força das próprias divindades.

Função: Clérigos normalmente provam ser combatentes vigorosos e capacitados, mais do que capazes de honrar suas divindades em batalha. Sua verdadeira força está em sua capacidade de usar o poder de suas divindades, seja para aumentar seu próprio poder, ou de seus aliados no combate, e ferir seus inimigos com magias divinas ou curar companheiros necessitados.

Como seus poderes são influenciados por sua fé, todos os clérigos devem focar sua adoração em uma fonte divina. Enquanto a grande maioria dos clérigos cultua uma divindade específica, um pequeno número se dedica a um conceito divino digno de devoção – como a batalha, morte, justiça ou conhecimento – livre de uma abstração divina. (O jogador deve trabalhar junto com o Mestre se ele preferir este estilo de jogo e escolher uma divindade específica.)

Tendência: A tendência de um clérigo deve estar a um passo da tendência de sua divindade, junto ao eixo da ordem e do caos, ou do bem e do mal (consulte o Capítulo 7).

Dado de Vida: d8.

Perícias de classe

As perícias de classe de um clérigo são: Artes Mágicas (Int), Avaliação (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (nobreza) (Int), Conhecimento (planos) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Linguística (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos clérigos.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um clérigo sabe usar todas as armas simples, armaduras leves, armaduras médias e escudos (exceto escudo de corpo). Clérigos também sabem usar a arma favorecida de sua divindade.

Aura (Ext): Um clérigo de uma divindade caótica, maléfica, boa ou ordeira possui uma poderosa aura que corresponde à tendência de sua divindade (consulte a magia *detectar o mal* para maiores detalhes).

Magias: Um clérigo conjura magias divinas que são escolhidas da lista de magias disponíveis para a classe apresentada no Capítulo 10. Sua tendência, entretanto, pode restringir algumas magias que são opostas a sua moral ou ética; consulte as magias baseadas em ordem, caos, bem e mal na página 40. Um clérigo deve escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para preparar ou conjurar uma magia, um clérigo deve possuir um valor de Sabedoria de no mínimo 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra a magia de um clérigo é 10 + o nível da magia + o modificador de Sabedoria do clérigo.

Assim como outros conjuradores, um clérigo somente pode conjurar um determinado número de magias de cada nível por dia. A cota diária de magias é dada na tabela 3–5. Sobre este valor, o personagem ganha magias adicionais se possuir um alto valor de Sabedoria (consulte a Tabela 1–3).

Clérigos meditam ou oram por suas magias. Cada clérigo deve escolher quando deve gastar 1 hora por dia em contemplação ou súplica para renovar sua cota de magias. Um clérigo pode preparar e conjurar qualquer magia disponível na lista de magias de clérigo, desde que seja capaz de conjurar magias daquele nível, mas deve escolher quais magias vai preparar durante sua meditação diária.

Canalizar Energia (Sob): Independentemente da tendência, qualquer clérigo pode libertar uma onda de energia ao canalizar o poder de sua fé através de seu símbolo sagrado (ou profano). Esta energia pode ser utilizada para causar ou curar dano, dependendo do tipo de energia e da criatura alvo. Um clérigo bondoso (ou um clérigo que adore uma divindade bondosa) canaliza energia positiva e pode escolher entre causar dano a mortos-vivos ou curar criaturas vivas. Um clérigo mau (ou um que adore uma divindade maléfica) canaliza energia negativa e pode escolher entre causar dano a criaturas vivas ou curar mortos-vivos. Um clérigo neutro (ou que não é devoto de nenhuma divindade em particular) deve escolher se canaliza energia positiva ou negativa. Uma vez feita esta escolha, ela não pode ser mudada. Esta decisão também determina se ele pode conjurar espontaneamente magia de *cura* ou *causar ferimentos.*

Canalizar energia causa um surto explosivo que afeta todas as criaturas de um tipo (mortas-vivas ou vivas) em um raio de 9 metros tendo como epicentro o clérigo. A quantidade de dano causada ou curada é igual a 1d6 de dano mais 1d6 para cada dois níveis de clérigo acima do 1º (2d6 no 3º, 3d6 no 5º e assim por diante). Criaturas que levam dano de energia canalizada podem efetuar um teste de resistência de Vontade.

A CD deste teste é igual a 10 + ½ dos níveis de clérigo + o modificador de Carisma do clérigo. Criaturas curadas pela energia canalizada não podem exceder seus pontos de vida máximos (todo o excesso é perdido). Um clérigo pode canalizar energia um número de vezes por dia igual a 3 mais seu modificador de Carisma. Esta é uma ação padrão que não causa ataques de oportunidade. Um clérigo pode escolher se ele é afetado ou não pelo efeito. Um clérigo deve ser capaz de empunhar seu símbolo sagrado para utilizar esta habilidade.

Domínios: A divindade de um clérigo influencia sua tendência, quais magias ele pode conjurar, seus valores e como os outros o veem. Um clérigo escolhe dois domínios dentre aqueles que pertencem a sua divindade. Ele pode escolher um domínio de tendência (Caos, Mal, Bem e Ordem) somente se sua tendência for à mesma do domínio escolhido. Se o clérigo não é devoto de nenhuma divindade em particular, ainda escolhe dois domínios para representar sua inclinação espiritual e características (sujeito a aprovação do Mestre). A restrição de domínios em relação à tendência do clérigo ainda é aplicada.

Cada domínio garante uma posição extra no repertório de magias que o clérigo pode conjugar, do 1º em diante. Cada dia o clérigo pode preparar uma das magias de seus dois domínios nesta posição. Se a magia de domínio não fizer parte da lista de magias válidas do clérigo, ela somente poderá ser preparada na posição do domínio. Magias de domínio não podem ser utilizadas para a conjuração espontânea de magias.

Um clérigo ganha, também, os poderes listados em ambos os seus domínios, se tiver níveis suficientes. A não ser que esteja explícito no texto, usar um poder de domínio é uma ação padrão. Os domínios disponíveis aos clérigos estão listados no final deste texto.

Preces: Clérigos podem preparar um número de preces, ou magias de nível 0, por dia conforme a lista na tabela 3–5, Magias por Dia. Estas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas não diminuem o repertório e podem ser usadas novamente.

Conversão Espontânea: Um clérigo bondoso (ou um clérigo neutro de uma divindade bondosa) pode canalizar a energia guardada de uma magia para magias de cura que ele não preparou com antecedência. O clérigo pode "perder" qualquer magia preparada que não seja uma prece, ou magia de domínio, para conjurar uma magia de *cura* do mesmo nível ou inferior (uma magia de cura é qualquer magia que tenha a palavra "cura" em seu nome).

Um clérigo maléfico (ou um clérigo neutro de uma divindade maléfica) não pode converter magias preparadas em magias de causar ferimentos, mas pode as converter em magias de aflição (uma magia que tenha as palavras "causar ferimentos" no nome).

Um clérigo que não seja nem bom ou mau e cuja divindade não seja nem boa nem má pode converter magias tanto para curar ou para causar ferimentos. Uma vez que o jogador faça essa escolha, ela não pode ser desfeita. Esta escolha também determina se o clérigo canaliza energia positiva ou negativa (consulte Canalizar Energia).

Magias do Bem, do Caos, do Mal e da Ordem: Um clérigo não pode conjurar magias de tendência oposta a sua própria ou de sua divindade, caso ele possua uma. Magias associadas a tendências específicas são indicadas por Bem, do Caos, do Mal e da Ordem em suas descrições.

Idiomas Adicionais: As opções de idiomas adicionais de um clérigo incluem Celestial, Abissal ou Infernal (idiomas de criaturas extraplanares boas, caóticas e más e ordeiras e más, respectivamente). Estas escolhas são adicionadas aos idiomas adicionais disponíveis ao personagem devido a sua raça.

Ex-clérigos

Um clérigo que tenha violado o código de conduta de sua divindade perde todas as magias e características de classe, exceto o uso de armas simples, escudos e armaduras. Ele não pode ganhar níveis de clérigo daquela divindade até que faça uma penitência por seus feitos (consulte a descrição da magia *penitência*).

Domínios

Clérigos podem escolher dois dos domínios garantidos por sua divindade. Clérigos sem uma divindade podem escolher dois domínios quaisquer (dependendo da aprovação do Mestre).

Domínio da Água

Divindade: Gozreh, Pharasma.

Poderes Concedidos: O personagem pode manipular água, névoa e gelo, invocar criaturas de água e resistir ao frio.

Estalactite de Gelo (SM): Com uma ação padrão, o personagem pode arremessar uma estalactite de gelo por seus dedos, tendo como alvo qualquer inimigo em um raio de 9 metros como um ataque de toque a distância. A estalactite causa 1d6 de dano por frio, +1 ponto para cada dois níveis de clérigo que o personagem possui. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Resistência ao Frio (Ext): A partir do 6º nível o personagem ganha resistência ao frio 10. Esta resistência sobe para 20 no 12º nível. No 20º nível, o personagem fica imune ao frio.

Magias de Domínio: 1º—*névoa da escuridão;* 2º—*nevoeiro;* 3º—*respirar na água;* 4º—*controlar água;* 5º—*tempestade glacial;* 6º—*cone de frio;* 7º—*corpo elemental IV* (somente água); 8º—*ressecamento horrível;* 9º—*grupo de elementais* (somente como magia da água).

Domínio dos Animais

Divindades: Erastil, Gozreh.

Poderes Concedidos: O personagem pode falar e fazer amizade com os animais facilmente. Ele também considera Conhecimento (natureza) como uma perícia de classe.

Falar com os Animais (SM): O personagem pode falar com animais, como a magia de mesmo nome, por um número de rodadas por dia igual a 3 + o seu nível de clérigo.

Companheiro Animal (Ext): A partir do 4º nível, o personagem ganha o serviço de um companheiro animal. O nível efetivo

Tabela 3-5: Clérigo

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia									
						0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Aura, canalizar energia 1d6, domínios, preces	3	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+3	+0	+3	-	4	2+1	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	+3	+1	+3	Canalizar energia 2d6	4	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-	-
4°	+3	+4	+1	+4	-	4	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	+4	+1	+4	Canalizar energia 3d6	4	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-	-
6°	+4	+5	+2	+5	-	4	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-	-
7°	+5	+5	+2	+5	Canalizar energia 4d6	4	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-	-
8°	+6/+1	+6	+2	+6	-	4	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-	-
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Canalizar energia 5d6	4	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-	-
10°	+7/+2	+7	+3	+7	-	4	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-	-
11°	+8/+3	+7	+3	+7	Canalizar energia 6d6	4	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-	-
12°	+9/+4	+8	+4	+8	-	4	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-	-
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Canalizar energia 7d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-	-
14°	+10/+5	+9	+4	+9	-	4	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-	-
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Canalizar energia 8d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	-
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	-	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	-
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Canalizar energia 9d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	-	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11	Canalizar energia 10d6	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	-	4	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1	4+1

Nota: +1 representa a cota para magia de domínio

de druida para este companheiro animal é igual ao nível de clérigo -3. Druidas que selecionam esta habilidade através de sua empatia com a natureza usam seu nível de druida -3 para determinar as habilidades de seus companheiros animais.

Magias de Domínio: 1°—*acalmar animais*; 2°—*imobilizar animal*; 3°—*dominar animal*; 4°—*convocar aliado da natureza IV* (apenas animais); 5°—*forma animal III* (apenas animais); 6°—*cúpula de proteção contra a vida*; 7°—*formas animais*; 8°—*convocar aliado da natureza VIII* (apenas animais); 9°—*mudar de forma*.

Domínio do Ar

Divindades: Gozreh, Shelyn

Poderes Concedidos: O personagem pode manipular os relâmpagos, a névoa e o vento, lidar com criaturas do ar e é resistente a danos elétricos.

Arco Voltaico (SM): Com uma ação padrão, o personagem pode descarregar um arco de eletricidade tendo como alvo qualquer inimigo em um raio de 9 metros como um ataque de toque a distância. Este arco voltaico causa 1d6 de dano elétrico, +1 ponto para cada dois níveis de clérigo que o personagem possui. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Resistência à Eletricidade (Ext): A partir do 6° nível o personagem ganha resistência à eletricidade 10. Esta resistência sobe para 20 no 12° nível. No 20° nível, o personagem fica imune à eletricidade.

Magias do Domínio: 1°—*névoa da escuridão*; 2°—*muralha de vento*; 3°—*forma gasosa*; 4°—*caminhar no ar*; 5°—*controlar os ventos*; 6°—*corrente de relâmpagos*; 7°—*corpo elemental IV* (apenas ar); 8°—*ciclone*; 9°—*grupo de elementais* (somente como magia do ar).

Domínio do Artífice

Divindade: Torag.

Poderes Concedidos: O personagem pode consertar danos a objetos, objetos animados com vida e criar objetos do nada.

Toque do Artífice (SM): O personagem pode conjurar *emendar* a vontade, usando seu nível de clérigo como nível de conjurador para reparar objetos danificados. Ele também pode danificar objetos e criaturas construídas ao atingi-las com um ataque de toque corpo a corpo. Objetos e construtos recebem 1d6 de dano, +1 ponto para cada dois níveis de clérigo que o personagem possui. Este ataque sobrepuja qualquer valor de redução de dano e dureza igual ao nível do clérigo. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Arma Dançarina (Sob): A partir do 8° nível o personagem pode garantir a habilidade especial de arma *dançarina* por 4 rodadas. O personagem pode utilizar esta habilidade uma vez por dia

a partir do 8º nível e uma vez mais para cada quatro níveis acima do 8º.

Magias de Domínio: 1º—*animar corda*; 2º—*moldar madeira*; 3º—*moldar pedra*; 4º—*criar itens efêmeros*; 5º—*fabricar*; 6º—*criar itens temporários*; 7º—*muralha de ferro*; 8º—*estátua*; 9º—*esfera prismática*.

Domínio do Bem

Divindade: Cayden Cailean, Desna, Erastil, Iomedae, Sarenrae, Shelyn, Torag.

Poderes Concedidos: O personagem dedica sua vida e sua alma em busca da bondade e da pureza.

Toque da Bondade (SM): O personagem pode tocar uma criatura como uma ação padrão, garantindo um bônus sagrado em jogadas de ataque, testes de perícia e testes de resistência igual a ½ dos níveis de clérigo (mínimo de 1) por 1 rodada. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Lança Sagrada (Sob): A partir do 8º nível o personagem pode garantir a habilidade especial de arma *sagrada* por um número de rodadas igual a ½ dos seus níveis de clérigo. O personagem pode utilizar esta habilidade uma vez por dia a partir do 8º nível e uma vez mais para cada quatro níveis acima do 8º.

Magias de Domínio: 1º—*proteção contra o mal*; 2º—*imbuir tendência* (somente bem); 3º—*círculo mágico contra o mal*; 4º—*punição sagrada*; 5º—*dissipar o mal*; 6º—*barreira de lâminas*; 7º—*palavra sagrada*; 8º—*aura sagrada*; 9º—*convocar criaturas IX* (somente como magia do bem).

Domínio do Caos

Divindades: Calistria, Cayden Cailean, Desna, Gorum, Lamashtu, Rovagug.

Poderes Concedidos: O toque do personagem imbui caos em vidas e armas, e celebra tudo que é anárquico.

Toque do Caos (SM): O personagem imbui um alvo com caos com um ataque de toque corpo a corpo. Na rodada seguinte, toda vez que o alvo jogar um d20, deve jogar mais uma vez e utilizar o resultado menos favorável. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Lâmina do Caos (Sob): A partir do 8º nível o personagem pode garantir a habilidade especial de arma *anárquica* por um número de rodadas igual a ½ dos seus níveis de clérigo. O personagem pode utilizar esta habilidade uma vez por dia a partir do 8º nível e uma vez mais para cada quatro níveis acima do 8º.

Magias de Domínio: 1º—*proteção contra a ordem*; 2º—*imbuir tendência* (somente caos); 3º—*círculo mágico contra a ordem*; 4º—*martelo do caos*; 5º—*dissipar a ordem*; 6º—*animar objetos*; 7º—*palavra do caos*; 8º—*manto do caos*; 9º—*convocar criaturas IX* (somente como magia do caos).

Domínio do Clima

Divindade: Gozreh, Rovagug.

Poderes Concedidos: Com poderes sobre as tempestades e o céu, o personagem pode clamar pela fúria dos deuses sobre o mundo.

Rajada de Tempestade (SM): Com uma ação padrão, o personagem pode criar uma rajada de tempestade tendo como alvo qualquer inimigo em um raio de 9 metros como um ataque de toque a distância. Esta rajada causa 1d6 de dano não letal, +1 ponto para cada dois níveis de clérigo que o personagem possui. O alvo é cercado por vento e chuva, e fica com uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque por 1 rodada. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Senhor dos Relâmpagos (SM): A partir do 8º nível o personagem pode invocar um número de relâmpagos igual ao seu nível de clérigo por dia. Ele pode invocar quantos relâmpagos desejar com uma única ação padrão, porém uma criatura não pode ser alvo de mais de um relâmpago e dois alvos não podem ter mais de 9 metros entre eles. Esta habilidade funciona como a magia *Convocar Relâmpagos*.

Magias de Domínio: 1º—*névoa da escuridão*; 2º—*nevoeiro*; 3º—*convocar relâmpagos*; 4º—*tempestade de granizo*; 5º—*tempestade glacial*; 6º—*controlar os ventos*; 7º—*controlar o clima*; 8º—*ciclone*; 9º—*tempestade da vingança*.

Domínio da Comunidade

Divindade: Erastil.

Poderes Concedidos: O toque do personagem pode curar ferimentos, e sua presença inspira união e fortalece os laços emocionais.

Toque Calmante (SM): O personagem pode tocar uma criatura como uma ação padrão e curar 1d6 pontos de dano não letal +1 ponto por nível de clérigo. Este toque também remove as condições de fatigado, enjoado e abalado (porém não afeta as condições mais graves). O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

União (Sob): A partir do 8º nível, sempre que uma magia ou efeito tiver como alvo o jogador e um ou mais de seus aliados dentro de um raio de 9 metros, o personagem pode utilizar esta habilidade para permitir que os aliados utilizem seu teste de resistência contra o efeito, ao invés de utilizar o deles. Cada aliado deve decidir individualmente antes de qualquer jogada de dados. Usar esta habilidade é uma ação imediata. O personagem pode utilizar esta habilidade uma vez por dia a partir do 8º nível e uma vez mais para cada quatro níveis acima do 8º.

Magias de Domínio: 1º—*benção*; 2º—*proteger outro*; 3º—*oração*; 4º—*imbuir habilidade mágica*; 5º—*elo telepático*; 6º—*banquete dos heróis*; 7º—*refúgio*; 8º—*curar ferimentos graves em massa*; 9º—*milagre*.

Domínio do Conhecimento

Divindade: Calistria, Irori, Nethys, Norgorber, Pharasma.

Poderes Concedidos: O personagem é um estudioso e um sábio. Ele trata todas as perícias de Conhecimento como perícias de classe.

Guardião do Conhecimento (SM): O personagem pode aprender sobre as características e fraquezas de uma criatura com um toque. Com um ataque de toque bem sucedido, o personagem ganha informações equivalentes ao resultado de 15 + seus níveis de clérigo + seu modificador de Carisma em um teste de Conhecimento correspondente.

Visualização Remota (SM): A partir do 6º nível, o personagem pode usar *Clarividência/Clariaudiência* como uma habilidade

similar à magia que utiliza seu nível de clérigo como o nível do conjurador. Ele pode utilizar esta habilidade por um número de rodadas igual a seu nível de clérigo. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: 1°—*compreender idioma*; 2°—*detectar pensamentos*; 3°—*falar com os mortos*; 4°—*adivinhação*; 5°—*visão da verdade*; 6°—*encontrar o caminho*; 7°—*lendas e histórias*; 8°—*discernir localização*; 9°—*presciência.*

Domínio da Cura

Divindade: Irori, Pharasma, Sarenrae.

Poderes Concedidos: O toque do personagem impede a dor e a morte, e sua magia de cura é particularmente vital e potente.

Impedir Morte (SM): O personagem pode tocar uma criatura viva como uma ação padrão, curando 1d4 pontos de vida e +1 para cada dois níveis de clérigo do personagem. Essa habilidade só pode ser utilizada em uma criatura que possua menos de 0 pontos de vida. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Benção do Curandeiro (Sob): A partir do 6° nível todas as magias de cura são tratadas como potencializadas, aumentando a quantidade de dano curado em +50%. Isto não se aplica ao dano causado em mortos-vivos por magias de cura. Essa habilidade não se acumula ao talento metamágico Potencializar Magia.

Magias de Domínio: 1°—*curar ferimentos leves*; 2°—*curar ferimentos moderados*; 3°—*curar ferimentos graves*; 4°—*curar ferimentos críticos*; 5°—*sopro de vida*; 6°—*cura plena*; 7°—*regeneração*; 8°—*curar ferimentos críticos em massa*; 9°—*cura plena em massa.*

Domínio da Destruição

Divindade: Gorum, Nethys, Rovagug, Zon-Kuthon.

Poderes Concedidos: O personagem celebra a ruína e a devastação, e é capaz de ataques especialmente destrutivos.

Golpe Destrutivo (Sob): O personagem ganha um golpe destrutivo, a habilidade sobrenatural de fazer um único ataque corpo a corpo com um bônus de moral na jogada de dano igual a ½ de seus níveis de clérigo (mínimo de 1). Ele deve declarar o golpe destrutivo antes de efetuar a jogada de ataque. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Aura Destrutiva (Sob): A partir do 8° nível o personagem pode emitir uma aura de destruição de 9 metros por um número de rodadas igual aos seus níveis de clérigo. Todos os ataques efetuados contra alvos dentro dessa aura (incluindo o clérigo) ganham um bônus de moral igual a ½ de seus níveis de clérigo e todos os críticos são confirmados automaticamente. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: 1°—*ataque certeiro*; 2°—*estilhaçar*; 3°—*fúria*; 4°—*causar ferimentos críticos*; 5°—*grito*; 6°—*doença plena*; 7°—*desintegrar*; 8°—*terremoto*; 9°—*implosão.*

Domínio da Enganação

Divindade: Asmodeus, Calistria, Lamashtu, Norgorber.

Poderes Concedidos: O personagem é um mestre das ilusões e mentiras. Blefar, Disfarce e Furtividade são perícias de classe.

Imitação (Sob): O personagem pode criar uma cópia ilusória como uma ação de movimento. Essa cópia possui todas as características de *reflexos em espelhos* e dura por um número de rodadas igual aos seus níveis de clérigo, ou até a cópia ilusória ser banida ou destruída. Ele não pode possuir mais de uma imitação ao mesmo tempo. Essa habilidade não se acumula a magia *reflexos em espelhos.* O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Ilusão de Mestre (SM): A partir do 8° nível, o personagem pode criar uma ilusão que esconde sua aparência e a de seus aliados em um raio de 9 metros por uma rodada para cada nível de clérigo que ele possui. A CD para o teste de resistência é 10 + ½ de seus níveis de clérigo + o modificador de Sabedoria. Essa habilidade funciona como a magia *véu.* As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: 1°—*disfarçar-se*; 2°—*invisibilidade*; 3°—*dificultar detecção*; 4°—*confusão*; 5°—*visão falsa*; 6°—*despistar*; 7°—*animação ilusória*; 8°—*invisibilidade em massa*; 9°—*parar o tempo.*

Domínio da Escuridão

Divindade: Zon-Kuthon.

Poderes Concedidos: O personagem pode manipular as sombras e a escuridão. Ele também recebe Lutar às Cegas como um talento adicional.

Toque da Escuridão (SM): Com um ataque de toque corpo a corpo, o personagem pode fazer a visão da vítima ficar repleta de sombras e escuridão. A criatura tocada trata todas as demais criaturas como se tivessem ocultação, sofrendo uma chance de falha de 20% em todas suas jogadas de ataque. Esse efeito dura por um número de rodadas igual a ½ de seus níveis de clérigo (mínimo de 1). O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Olhos da Escuridão (Sob): A partir do 8° nível a visão do personagem não é comprometida pela iluminação do local, mesmo em escuridão absoluta ou mágica. Esse efeito dura por um número de rodadas igual a ½ de seus níveis de clérigo. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: 1°—*névoa da escuridão*; 2°—*cegueira/surdez* (somente causando cegueira); 3°—*escuridão profunda*; 4°—*conjuração de sombra*; 5°—*convocar criaturas V* (convoca 1d3 sombras); 6°—*caminhar nas sombras*; 7°—*palavra de poder: cegar*; 8°—*conjuração de sombras maior*; 9°—*sombras.*

Domínio do Encanto

Divindades: Calistria, Cayden Cailean, Norgorber, Shelyn.

Poderes Concedidos: O personagem pode confundir e enganar inimigos com um toque ou um sorriso, sua graça e beleza são divinas.

Toque Atordoante (SM): O personagem pode fazer uma criatura viva ficar pasma por uma rodada com um ataque de toque corpo a corpo. Esta habilidade pode ser usada um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Sorriso Enfeitiçador (SM): No 8° nível o personagem pode conjurar *encantar pessoas* como uma ação rápida, com uma CD de 10 + ½ de seus níveis de clérigo + seu modificador de Sabedoria. O personagem só pode encantar uma criatura desta forma por vez. O número total de rodadas deste efeito por dia é igual a seus níveis de clérigo. As rodadas não precisam ser consecutivas, e ele pode descartar o encanto a qualquer momento como uma ação livre. Cada tentativa de utilizar essa habilidade consome 1 rodada

de sua duração, independente ou não da criatura ter sucesso em seu teste de resistência.

Magias do Domínio: 1º—*encantar pessoas*; 2º—*acalmar emoções*; 3º—*sugestão*; 4º—*heroísmo*; 5º—*encantar monstros*; 6º—*tarefa/missão*; 7º—*insanidade*; 8º—*ordem*; 9º—*dominar monstros*.

Domínio do Fogo

Divindade: Asmodeus, Sarenrae.

Poderes Concedidos: O personagem pode manipular fogo, comandar criaturas do inferno e sua pele não queima.

Raio de Fogo (SM): Com uma ação padrão, o personagem pode arremessar um raio de fogo divino da palma de sua mão. Ele pode ter como alvo qualquer inimigo em um raio de 9 metros com um ataque de toque à distância. O raio causa 1d6 de dano por fogo, +1 ponto para cada dois níveis de clérigo que o personagem possui. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Resistência ao Fogo (Ext): A partir do 6º nível, o personagem ganha resistência ao fogo 10. Essa resistência sobe para 20 no 12º nível. No 20º nível, o personagem fica imune ao fogo.

Magias de Domínio: 1º—*mãos flamejantes*; 2º—*criar chamas*; 3º—*bola de fogo*; 4º—*muralha de fogo*; 5º—*escudo de fogo*; 6º—*sementes de fogo*; 7º—*corpo elemental IV* (somente fogo); 8º—*nuvem incendiária*; 9º—*grupo de elementais* (somente como magia de fogo).

Domínio da Força

Divindade: Cayden Cailean, Gorum, Irori, Lamashtu, Urgathoa.

Poderes Concedidos: Na força e nos músculos está a verdade; a fé do personagem lhe garante incrível vigor e poderio.

Surto de Força (SM): Com uma ação padrão, o personagem pode aumentar a força física de uma criatura. Por uma rodada, o alvo ganha um bônus de melhoria igual a ½ dos níveis de clérigo (mínimo de +1) para as jogadas de ataque, testes de manobras de combate que dependam da Força, perícias baseadas em Força, e testes de Força. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Vigor dos Deuses (Sob): A partir do 8º nível o personagem pode somar seus níveis de clérigo como um bônus de melhoria a seu valor de Força por um número de rodadas igual a seus níveis de clérigo. Este bônus é aplicado apenas a testes de Força e de perícias baseadas em Força. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: 1º—*aumentar pessoa*; 2º—*força do touro*; 3º—*vestimentas mágicas*; 4º—*imunidade à magia*; 5º—*força dos justos*; 6º—*pele rochosa*; 7º—*mãos aderentes*; 8º—*punho fechado*; 9º—*mão esmagadora*.

Domínio da Glória

Divindade: Gorum, Iomedae, Sarenrae.

Poderes Concedidos: O personagem é imbuído com a glória de sua divindade e é um inimigo natural dos mortos-vivos. Quando ele canaliza energia positiva para ferir mortos-vivos, a CD do teste de resistência das criaturas para diminuir o dano pela metade é aumentada em 2.

Toque de Glória (SM): O personagem faz com que sua mão brilhe com luz divina, permitindo que ele toque uma criatura com uma ação padrão e lhe dê um bônus igual a seus níveis de clérigo em um único teste de Carisma ou perícia baseado em Carisma. Esta habilidade dura por 1 hora ou até que a criatura tocada decida utilizar seu bônus em uma jogada de dados. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Presença Divina (Sob): A partir do 8º nível o personagem pode emitir uma aura de presença divina com um raio de 9 metros por uma quantidade de rodadas igual a seus níveis de clérigo. Todos os aliados dentro desta área deverão ser tratados como se sob o efeito da magia *santuário* com uma CD igual a 10 + ½ de seus níveis de clérigo + seu modificador de Sabedoria. As rodadas não precisam ser consecutivas. Se um aliado sair da área de efeito ou efetuar um ataque, este aliado perde o efeito da aura. Se o clérigo efetuar um ataque, o efeito acaba para ele e seus aliados.

Magias de Domínio: 1º—*escudo da fé*; 2º—*abençoar arma*; 3º—*luz cegante*; 4º—*punição sagrada*; 5º—*força dos justos*; 6º—*pós-vida em morte*; 7º—*espada sagrada*; 8º—*aura sagrada*; 9º—*portal*.

Domínio da Guerra

Divindade: Gorum, Iomedae, Rovagug, Urgathoa.

Poderes Concedidos: O personagem é um cruzado por sua divindade, sempre pronto e disposto para lutar e defender sua fé.

Fúria de Batalha (SM): O personagem pode tocar uma criatura com uma ação padrão e lhe dar um bônus nas jogadas de dano corpo a corpo igual a ½ de seus níveis de clérigo (mínimo de +1) por 1 rodada. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Mestre das Armas (Sob): A partir do 8º nível, o personagem pode utilizar uma ação rápida para ganhar um talento de combate por um número de rodadas igual aos seus níveis de clérigo. As rodadas não precisam ser consecutivas e o personagem pode mudar o talento escolhido toda vez que utilizar esta habilidade. Ele deve suprir os pré-requisitos para utilizar o talento escolhido

Magias de Domínio: 1º—*arma mágica*; 2º—*arma espiritual*; 3º—*vestimentas mágicas*; 4º—*poder divino*; 5º—*coluna de chamas*; 6º—*barreira de lâminas*; 7º—*palavra de poder: cegar*; 8º—*palavra de poder: atordoar*; 9º—*palavra de poder: matar*.

Domínio da Libertação

Divindade: Desna.

Poderes Concedidos: O personagem é um espírito livre e um verdadeiro inimigo de todos aqueles que escravizam e oprimem.

Libertação (Sob): O personagem possui a habilidade de ignorar empecilhos a sua mobilidade. Por um número de rodadas por dia igual a seus níveis de clérigo, o personagem pode movimentar-se de forma livre independentemente de efeitos mágicos que impeçam o movimento, como se estivesse sobre o efeito da magia *movimentação livre*. Esse efeito ocorre automaticamente assim que for aplicado. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Chamado da Liberdade (Sob): A partir do 8º nível, o personagem pode emitir uma aura de liberdade de 9 metros por um número de rodadas igual a seus níveis de clérigo. Aliados dentro desta aura não são afetados pelas seguintes condições: abalado, agarrado, apavorado, assustado, confuso, imobilizado ou paralisado. Esta aura apenas suprime esses efeitos, eles retornam assim que a criatura deixa sua área ou se ela termina, caso o efeito ainda seja aplicável. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: 1º—*remover medo*; 2º—*remover paralisia*;

3°—remover maldição; 4°—movimentação livre; 5°—quebrar encantamento; 6°—dissipar magia maior; 7°—refúgio; 8°—limpar a mente; 9°—libertação.

Domínio da Loucura

Divindade: Lamashtu.

Poderes Concedidos: O personagem abraça a loucura que se esconde em seu coração, e pode libertá-la para levar seus inimigos à loucura ou sacrificar algumas habilidades para melhorar outras.

Visões da Insanidade (SM): O personagem pode garantir a uma criatura uma *visão da insanidade* como um ataque de toque corpo a corpo. O jogador escolhe uma das seguintes características: jogada de ataque, teste de resistência ou teste de perícia. O alvo recebe um bônus igual à metade dos níveis de clérigo do jogador (mínimo de +1) e uma penalidade aos outros dois tipos de jogadas igual à metade dos níveis do clérigo (mínimo de -1). O efeito desaparece depois de 3 rodadas. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Aura da Loucura (Sob): A partir do 8º nível, o personagem pode emitir uma aura de loucura de 9 metros por um número de rodadas igual aos seus níveis de clérigo. Inimigos dentro desta área são afetados como se estivessem sob o efeito da magia *Confusão* caso eles não passem em um teste de resistência de Vontade com uma CD igual a 10 + ½ dos níveis de clérigo + seu modificador de Sabedoria. O efeito de *confusão* termina assim que a criatura abandona a área ou a aura termina. Criaturas bem sucedidas em seu teste de resistência ficam imunes a esta aura por 24 horas. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: *1°—confusão menor; 2°—toque da estupidez; 3°—fúria; 4°—confusão; 5°—pesadelo; 6°—assassino fantasmagórico; 7°—insanidade; 8°—padrões cintilantes; 9°—encarnação fantasmagórica.*

Domínio da Magia

Divindade: Asmodeus, Nethys, Urgathoa.

Poderes Concedidos: O personagem é um verdadeiro pupilo de todas as artes místicas, e enxerga a divindade na pureza da magia.

Mãos do Acólito (Sob): O personagem faz com que sua arma de combate corpo a corpo voe de sua mão, ataque um alvo e instantaneamente retorne para sua mão. Com uma ação padrão, pode efetuar um único ataque utilizando uma arma de combate corpo a corpo em um raio de 9 metros. Este ataque é considerado um ataque à distância com uma arma de arremesso, com a única exceção de que o modificador de Sabedoria é utilizado para a jogada de ataque, no lugar da Destreza (o dano ainda é influenciado pela Força). Esta habilidade não pode ser utilizada para efetuar uma manobra de combate. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Toque do Cancelamento (SM): A partir do 8º nível, o personagem pode causar o efeito de *dissipar magia* com um ataque de toque corpo a corpo. O personagem pode utilizar esta habilidade uma vez por dia a partir do 8º nível e uma vez mais para cada quatro níveis acima do 8º.

Magias de Domínio: *1°—identificação; 2°—boca mágica; 3°—dissipar magia; 4°—imbuir habilidade mágica; 5°—resistência à magia; 6°—campo de antimagia; 7°—refletir magia; 8°—proteção contra magias; 9°—disjunção do mago.*

Domínio do Mal

Divindade: Asmodeus, Lamashtu, Norgorber, Rovagug, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Poderes Concedidos: O personagem é sinistro e cruel, entregando completamente sua alma à causa do mal.

Toque do Malefício (SM): Com um ataque de toque corpo a corpo o personagem pode deixar uma criatura enjoada. Criaturas enjoadas por seu toque contam como boas em relação a todas as magias com o descritor mal. Esta habilidade dura por um número de rodadas igual a ½ de seus níveis de clérigo. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Foice do Malefício (Sob): A partir do 8º nível, o personagem pode fornecer a uma arma tocada a habilidade especial de arma *profana* por um número de rodadas igual a ½ de seus níveis de clérigo. O personagem pode utilizar essa habilidade uma vez por dia a partir do 8º nível e uma vez mais para cada quatro níveis acima do 8º.

Magias de Domínio: *1°—proteção contra o bem; 2°—imbuir tendência* (somente mal); *3°—círculo mágico contra o bem; 4°—mácula profana; 5°—dissipar o bem; 6°—criar mortos-vivos; 7°—blasfêmia; 8°—aura profana; 9°—convocar criaturas IX* (somente como magia do mal).

Domínio da Morte

Divindade: Norgorber, Pharasma, Urgathoa, Zon-Kuthon.

Poderes Concedidos: O personagem pode causar hemorragias nos vivos e encontrar conforto na presença dos mortos.

Toque Hemorrágico (Sob): Com um ataque de toque corpo a corpo o personagem pode causar a um ser vivo 1d6 pontos de dano por rodada. Este efeito permanece por um número de rodadas igual a ½ de seus níveis de clérigo (mínimo de 1) ou até ser interrompido por um teste de Cura com CD 15 ou qualquer magia que cure dano. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Abraço da Morte (Ext): A partir do 8º nível, o personagem passa a curar dano ao invés de receber dano quando é alvo de energia negativa canalizada. Se a energia canalizada tem como alvo mortos-vivos nas proximidades, o personagem recupera pontos de vida exatamente como os mortos-vivos ao seu redor.

Magias de Domínio: *1°—causar medo; 2°—drenar força vital; 3°—animar os mortos; 4°—proteção contra a morte; 5°—matar; 6°—criar mortos-vivos; 7°—destruição; 8°—criar mortos-vivos maior; 9°—uivo da Banshee.*

Domínio da Nobreza

Divindade: Abadar.

Poderes Concedidos: O personagem é um grande líder, uma inspiração para todos que seguem os ensinamentos de sua fé.

Palavra Inspiradora (SM): Com uma ação padrão o personagem pode falar uma palavra inspiradora para uma criatura dentro de um raio de 9 metros. Esta criatura recebe um bônus de moral de +2 nas suas jogadas de ataque, teste de perícia, teste de habilidade e testes de resistência por um número de rodadas igual a seus níveis de clérigo. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Liderança (Ext): A partir do 8° nível, o personagem ganha Liderança como um talento adicional. Ele também ganha um bônus de +2 em seu valor de liderança pelo tempo em que seguir os preceitos de sua divindade (ou conceito divino, caso ele não adore uma divindade).

Magias de Domínio: 1°—*favor divino*; 2°—*subjugar*; 3°—*vestimentas mágicas*; 4°—*discernir mentiras*; 5°—*comando maior*; 6°—*tarefa/missão*; 7°—*repulsão*; 8°—*ordem*; 9°—*tempestade da vingança*.

Domínio da Ordem

Divindade: Abadar, Asmodeus, Erastil, Iomedae, Irori, Torag, Zon-Kuthon.

Poderes Concedidos: O personagem segue um rígido e ordenado código de leis, e ao fazer isso consegue iluminação.

Toque da Lei (SM): O personagem pode tocar uma criatura como uma ação padrão, a imbuindo com o poder da ordem divina e a permitindo tratar todas as jogadas de ataque, testes de perícias, teste de atributos e testes de resistência como se o resultado natural do d20 fosse 11. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Cajado da Ordem (Sob): A partir do 8° nível, o personagem pode fornecer a uma arma tocada a habilidade especial de arma *axiomática* por um número de rodadas igual a ½ dos seus níveis de clérigo. O personagem pode utilizar esta habilidade uma vez por dia a partir do 8° nível e uma vez mais para cada quatro níveis acima do 8°.

Magias de Domínio: 1°—*proteção contra o caos*; 2°—*imbuir tendência* (somente ordem); 3°—*círculo mágico contra o caos*; 4°—*cólera da ordem*; 5°—*dissipar o caos*; 6°—*imobilizar monstro*; 7°—*sentença*; 8°—*escudo da ordem*; 9°—*convocar criaturas IX* (somente como magia da ordem).

Domínio das Plantas

Divindade: Erastil, Gozreh.

Poderes Concedidos: O personagem encontra alívio em meio ao verde, e pode cultivar espinhos defensivos e comunicar-se com plantas.

Punho de Madeira (Sob): Com uma ação livre as mãos do personagem tornam-se tão duras quanto madeira, e são cobertas com pequenos espinhos. Enquanto esta habilidade estiver habilitada, seus ataques desarmados não provocam ataques de oportunidade, causam dano letal e ganham um bônus nas jogadas de dano igual à metade de seus níveis de clérigo (mínimo de +1). O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Armadura de Espinheira (Sob): A partir do 6° nível o personagem pode criar uma grande quantidade de espinhos de madeira, que surgem de sua pele com uma ação livre. Enquanto a Armadura de Espinheira estiver em efeito, qualquer inimigo atacando o alvo com um ataque desarmado, ou com uma arma de combate corpo a corpo sem alcance, recebe 1d6 pontos de dano perfurante + 1 ponto de dano para cada 2 níveis de clérigo que o personagem possui. O personagem pode utilizar esta habilidade por um número de rodadas igual a seus níveis de clérigo. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: 1°—*enredar*; 2°—*pele de árvore*; 3°—*ampliar plantas*; 4°—*comandar plantas*; 5°—*muralha de espinhos*; 6°—*repelir madeira*; 7°—*animar plantas*; 8°—*controlar plantas*; 9°—*errante*.

Domínio da Proteção

Divindade: Abadar, Nethys, Shelyn, Torag.

Poderes Concedidos: A fé do personagem é sua maior fonte de proteção e ele utiliza esta fé para proteger os outros. O personagem também recebe um bônus de +1 em testes de resistência. Esse bônus aumenta em 1 a cada 5 níveis de clérigo que o personagem possui.

Toque da Resistência (SM): Com uma ação padrão o personagem pode tocar um aliado e lhe garantir o seu bônus de resistência por 1 minuto. Quando usa essa habilidade, o personagem perde o bônus garantido pelo Domínio da Proteção por 1 minuto. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Aura de Proteção (Sob): A partir do 8° nível, o personagem pode emitir uma aura de proteção de 9 metros por um número de rodadas igual aos seus níveis de clérigo. O personagem e seus aliados dentro desta aura ganham um bônus de deflexão de +1 a suas CA e resistência 5 contra todos os elementos (ácido, eletricidade, fogo, frio e sônico). O bônus de deflexão aumenta em +1 para cada 4 níveis de clérigo que o personagem possua além do 8°. No 14° nível, a resistência a todos os elementos aumenta para 10. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: 1°—*santuário*; 2°—*proteger outro*; 3°—*proteção contra energia*; 4°—*imunidade à magia*; 5°—*resistência à magia*; 6°—*campo de antimagia*; 7°—*repulsão*; 8°—*limpar a mente*; 9°—*esfera prismática*.

Domínio do Repouso

Divindade: Pharasma.

Poderes Concedidos: O personagem vê a morte não como algo a ser temido, mas como um descanso final e uma recompensa para uma vida bem vivida. A corrupção criada pelos mortos-vivos é paródia de tudo que ele tem para si.

Descanso Gentil (SM): O toque do personagem preenche uma criatura de letargia, fazendo uma criatura viva ficar zonza por uma rodada após um ataque de toque corpo a corpo. Se o toque for dado em uma criatura viva que já esteja zonza, esta criatura cai no sono por uma rodada. Mortos-vivos ficam zonzos com esse toque por um número de rodadas igual ao seu modificador de Sabedoria. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Proteção Contra a Morte (Sob): A partir do 8° nível, o personagem pode emitir uma aura com raio de 9 metros que protege contra a morte por um número de rodadas igual a seus níveis de clérigo. Criaturas vivas dentro desse raio ficam imunes a todos os efeitos de morte, dreno de energia, ou perda de níveis. Essa aura não remove níveis negativos já existentes na criatura, mas os níveis negativos não tem efeito enquanto a criatura estiver na área protegida. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: 1°—*visão da morte*; 2°—*repouso tranquilo*; 3°—*falar com os mortos*; 4°—*proteção contra a morte*; 5°—*matar*; 6°—*pós-vida em morte*; 7°—*destruição*; 8°—*ondas da exaustão*; 9°—*uivo da Banshee*.

Tabela 3-6: Divindades das Crônicas de Pathfinder

Divindade	Tendência	Portfolios	Domínios	Arma Favorecida
Erastil	OB	Deus da agricultura, caça, comércio, família	Animais, Bem, Comunidade, Ordem, Plantas	Arco longo
Iomedae	OB	Deusa da bravura, governo, justiça, honra	Bem, Glória, Guerra, Ordem, Sol	Espada longa
Torag	OB	Deus da forja, proteção, estratégia	Artífices, Bem, Ordem, Proteção, Terra	Martelo de guerra
Sarenrae	NB	Deusa do sol, redenção, honestidade, cura	Bem, Cura, Fogo, Gloria, Sol	Cimitarra
Shelyn	NB	Deusa da beleza, arte, amor, música	Ar, Bem, Encanto, Proteção, Sorte	Glaive
Desna	CB	Deusa dos sonhos, estrelas, viajantes, sorte	Bem, Caos, Libertação, Sorte, Viagem	Faca estrela
Cayden Cailean	CB	Deus da liberdade, cerveja, vinho, bravura	Bem, Caos, Encanto, Força, Viagem	Rapieira
Abadar	ON	Deus das cidades, riqueza, mercadores, ordem	Nobreza, Ordem, Proteção, Terra, Viagem	Besta leve
Irori	ON	Deus da história, conhecimento, auto perfeição	Conhecimento, Cura, Força, Ordem, Runas	Ataque desarmado
Gozreh	N	Divindade da natureza, clima, mar	Água, Animais, Ar, Clima, Plantas	Tridente
Pharasma	N	Deusa do destino, morte, profecia, nascimento	Água, Conhecimento, Cura, Morte, Repouso	Adaga
Nethys	N	Deus da magia	Conhecimento, Destruição, Magia, Proteção, Runas	Bordão
Gorum	CN	Deus da força, batalha, armas	Caos, Destruição, Força, Gloria, Guerra	Espada grande
Calistria	CN	Deusa da enganação, luxúria, vingança	Caos, Conhecimento, Encanto, Enganação, Sorte	Chicote
Asmodeus	OM	Deus da tirania, escravidão, orgulho, contratos	Enganação, Fogo, Magia, Mal, Ordem	Maça
Zon-Kuthon	OM	Deus da inveja, dor, escuridão, perda	Destruição, Escuridão, Mal, Morte, Ordem	Corrente com cravos
Urgathoa	NM	Deusa da gula, doença, dos mortos-vivos	Força, Guerra, Magia, Mal, Morte	Segadeira
Norgorber	NM	Deus da ganância, segredos, venenos, assassinato	Conhecimento, Encanto, Enganação, Mal, Morte	Espada curta
Lamashtu	CM	Deusa da loucura, monstros, pesadelos	Caos, Enganação, Força, Loucura, Mal	Falcione
Rovagug	CM	Deus da ira, desastre, destruição	Caos, Clima, Destruição, Guerra, Mal	Machado grande

Domínio das Runas

Divindade: Irori, Nethys.

Poderes Concedidos: Em runas estranhas e sinistras o personagem encontra magias poderosas. O personagem ganha Escrever Pergaminho como um talento adicional.

Runa Explosiva (SM): Com uma ação padrão o personagem pode criar uma runa explosiva em qualquer quadrado adjacente. Qualquer criatura que entrar neste quadrado sofre 1d6 de dano + 1 ponto para cada dois níveis de clérigo que o personagem possui. Esta runa pode causar dano de ácido, eletricidade, fogo ou frio; a energia utilizada é decidida no momento de sua criação. A runa é invisível e dura por um número de rodadas igual a seus níveis de clérigo ou até sua descarga. O personagem não pode criar uma runa explosiva em um quadrado ocupado por uma criatura. Esta runa conta como uma magia de 1º nível para ser dissipada. Ela pode ser descoberta com um teste de Percepção com uma CD 26 e desarmada com um teste de Operar Mecanismo com CD 26. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Conjuração Rúnica (SM): A partir do 8º nível, o personagem pode anexar uma magia que ele conjura em uma runa explosiva, fazendo com que esta magia afete a criatura que a ativou, além do dano da runa. Essa magia precisa ser pelo menos um nível inferior à magia de nível mais alta que o clérigo pode conjurar, e a magia precisa ter como alvo uma ou mais pessoas. Independentemente do número de pessoas que a magia pode afetar normalmente, ela apenas afeta a pessoa que ativa a runa.

Magias de Domínio: 1º—*apagar*; 2º—*página secreta*; 3º—*glifo de proteção*; 4º—*runas explosivas*; 5º—*âncora planar menor*; 6º—*glifo de proteção maior*; 7º—*invocação instantânea*; 8º—*símbolo da morte*; 9º—*círculo de teleporte*.

Domínio do Sol

Divindade: Iomedae, Sarenrae.

Poderes Concedidos: O personagem vê a verdade na pura e calcinante luz do sol, e pode chamar sua benção ou ira para fazer grandes feitos.

Benção do Sol (Sob): Sempre que o personagem canalizar energia

positiva para causar dano em mortos-vivos, ele adiciona seus níveis de clérigo ao dano causado. Mortos-vivos não adicionam sua resistência à energia canalizada a seus testes de resistência quando o personagem canaliza energia positiva.

Nuvem de Luz (Sob): A partir do 8º nível, o personagem pode emitir uma nuvem de luz com raio de 9 metros por um número de rodadas igual a seus níveis de clérigo. Ela age como a magia *luz do dia*. Mortos-vivos dentro deste raio recebem uma quantidade de dano igual à quantidade de níveis do clérigo por rodada enquanto eles estiverem dentro da nuvem. Magias e habilidades similares à magia com o descritor escuridão são automaticamente dissipados, se trazidos para dentro da nuvem. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias de Domínio: 1º—*suportar elementos*; 2º—*esquentar metal*; 3º—*luz cegante*; 4º—*escudo de fogo*; 5º—*coluna de chamas*; 6º—*sementes de fogo*; 7º—*raio solar*; 8º—*explosão solar*; 9º—*esfera prismática*.

Domínio da Sorte

Divindade: Calistria, Desna, Shelyn.

Poderes Concedidos: O personagem possui uma sorte intrínseca, e sua mera presença pode compartilhar essa sorte.

Um Pouco de Sorte (SM): O personagem pode tocar uma criatura que não resista e lhe garantir um pouco de sorte. Na próxima rodada, toda vez que o alvo jogar um d20, ele pode efetuar uma segunda jogada e ficar com o resultado mais favorável. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Boa Sorte (Ext): A partir do 6º nível o personagem pode jogar novamente qualquer teste com um d20 antes do resultado ser revelado como uma ação imediata. Ele deve utilizar o resultado da nova jogada, mesmo se ela for pior do que a jogada original. O personagem pode utilizar essa habilidade uma vez por dia a partir do 6º nível e uma vez mais para cada seis níveis acima do 6º.

Magias de Domínio: 1º—*ataque certeiro*; 2º—*auxílio*; 3º—*proteção contra energia*; 4º—*movimentação livre*; 5º—*quebrar encantamento*; 6º—*despistar*; 7º—*refletir magias*; 8º—*momento de presciência*; 9º—*milagre*.

Domínio da Terra

Divindade: Abadar, Torag.

Poderes Concedidos: O personagem possui maestria sobre terra, metal e pedra, podendo atirar dardos de ácido e comandar criaturas da terra.

Dardo Ácido (SM): Com uma ação padrão, o personagem pode arremessar um dardo ácido, tendo como alvo qualquer inimigo em um raio de 9 metros como um ataque de toque à distância. O dardo causa 1d6 de dano por ácido, +1 ponto para cada dois níveis de clérigo que o personagem possui. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Resistência ao Ácido (Ext): A partir do 6º nível o personagem ganha resistência ao ácido 10; esta resistência sobe para 20 no 12º nível. No 20º nível, o personagem fica imune ao ácido.

Magias de Domínio: 1º—*pedra mágica*; 2º—*amolecer terra e pedra*; 3º—*moldar rochas*; 4º—*pedras afiadas*; 5º—*muralha de pedra*; 6º—*pele rochosa*; 7º—*corpo elemental IV* (somente terra); 8º—*terremoto*; 9º—*grupo de elementais* (somente como magia da terra).

Domínio da Viagem

Divindade: Abadar, Cayden Cailean, Desna.

Poderes Concedidos: O personagem é um explorador e encontra a paz interior no simples prazer de viajar, seja a pé ou utilizando as conveniências da magia. Aumente seu deslocamento básico em 3 metros.

Pés Ágeis (Sob): Como uma ação livre o personagem pode aumentar sua movimentação por 1 rodada. Na rodada seguinte, o personagem ignora todos os terrenos acidentados e não ganha nenhuma penalidade para mover-se sobre eles. O personagem pode usar essa habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Sabedoria.

Salto Dimensional (SM): A partir do 8º nível, o personagem pode se teleportar a até 3 metros por nível de clérigo por dia, como uma ação de movimento. Esse teleporte deve ser utilizado em incrementos de 1,5 metros e este movimento não causa ataques de oportunidade. O personagem deve ser capaz de ver seu destino para utilizar essa habilidade. Ele pode trazer outras criaturas, desde que elas queiram ser teleportadas, mas o personagem deve dividir a distância igualmente para cada criatura trazida.

Magias de Domínio: 1º—*passos largos*; 2º—*localizar objetos*; 3º—*voo*; 4º—*porta dimensional*; 5º—*teleporte*; 6º—*encontrar o caminho*; 7º—*teleporte maior*; 8º—*passagem invisível*; 9º—*projeção astral*.

DRUIDA

Entre a pureza dos elementos e a ordem natural reside um poder além das maravilhas da civilização. Furtiva, porém inegável, essa magia primitiva é guardada por servos do equilíbrio filosófico conhecidos como druidas. Aliados de feras e manipuladores da natureza, estes incompreendidos protetores das áreas selvagens lutam para proteger suas terras daqueles que as ameaçam e demonstram o poder das áreas selvagens para aqueles que se prendem atrás das muralhas das cidades. Recompensados por sua devoção com poderes incríveis, druidas ganham incomparáveis habilidades de mudança de forma, a amizade de poderosas feras e o poder de chamar à ira da natureza. Os mais poderosos controlam poderes similares ao das tempestades, terremotos e vulcões com a sabedoria primitiva há muito abandonada e esquecida pela civilização.

Função: Enquanto alguns druidas se mantêm nos limites da batalha, permitindo que seus companheiros e criaturas invocadas lutem enquanto eles inibem os inimigos com os poderes da natureza, outros se transformam em feras letais e selvagemente avançam em direção ao combate. Druidas adoram personificações de forças elementais, poderes naturais ou a natureza em si. Tipicamente isto significa devoção a uma divindade da natureza, apesar dos druidas serem mais propensos a adorar espíritos, semideuses animistas, ou mesmo maravilhas da natureza que são inspiradoras.

Tendência: Qualquer neutra.

Dado de Vida: d8.

Perícias de classe

As perícias de classe de um druida são: Adestrar Animais (Car), Artes Mágicas (Int), Cavalgar (Des), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Natação (For), Ofícios (Int), Percepção (Sab), Profissão (Sab), Sobrevivência (Sab) e Voo (Des).

Graduações de Perícia por Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos druidas.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um druida sabe usar as seguintes armas: adaga, bordão, cimitarra, clava, dardo, foice, segadeira, funda, lança e lança curta. Eles também sabem efetuar todos os ataques naturais (garras, presas e similares) de qualquer forma que eles assumam com sua forma selvagem (ver abaixo).

Druidas podem usar armaduras leves e médias, porém são proibidos de utilizar armaduras metálicas; portanto podem utilizar somente armaduras acolchoadas, corseletes de couro e gibões de peles. Um druida também pode vestir armaduras de madeira que tenham sido alteradas pela magia madeira-ferro para que ela funcione como se fosse de aço. Druidas podem usar escudos (exceto escudo de corpo), mas só empunham as variedades de madeira.

Um druida que use armaduras proibidas ou um escudo proibido não pode conjurar magias de druida ou usar qualquer uma de suas habilidades sobrenaturais ou similares a magia enquanto as estiver vestindo, e por 24 horas após as remover.

Magias: Um druida conjura magias divinas que são escolhidas da lista de magias disponíveis aos druidas apresentada no Capítulo 10. Sua tendência, entretanto, pode restringir algumas magias que são opostas a sua moral ou ética, consulte as magias baseadas em ordem, caos, bem e mal. Um druida deve escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para preparar ou conjurar uma magia, um druida deve possuir um valor de Sabedoria de no mínimo 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade de um teste de resistência contra a magia de um druida é 10 + o nível da magia + o modificador de Sabedoria do druida.

Assim como outros conjuradores, um druida somente pode conjurar um determinado número de magias de cada nível por dia. A cota diária de magias é dada na tabela 3–7. Sobre este valor, o personagem ganha Magias Adicionais se ele possuir um alto valor de Sabedoria (consulte a Tabela 1–3).

Druidas devem passar 1 hora por dia em um transe no qual meditam sobre os mistérios da natureza para preencher novamente sua cota de magias. Um druida pode preparar e conjurar qualquer magia disponível na lista de magias de druida, desde que seja capaz de conjurar magias daquele nível, mas ele deve escolher quais magias vai preparar durante sua meditação diária.

Conversão Espontânea: Um druida pode canalizar a energia guardada de uma magia para magias de invocação que ele não preparou com antecedência. O druida pode "perder" qualquer magia preparada que não seja uma prece para conjurar qualquer magia *convocar aliado da natureza* do mesmo nível ou inferior.

Magias do Bem, Caos, Mal e Ordem: Um druida não pode conjurar magias de uma tendência oposta à sua ou da sua divindade (caso ele possua uma). Magias associadas com tendências específicas são identificadas pelo descritor Bem, Caos, Mal e Ordem.

Preces: Druidas podem preparar um número de preces, ou magias de nível 0, por dia conforme a lista na tabela 3–7 sob "Magias por Dia". Estas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas não diminuem o repertório e podem ser usadas novamente.

Idiomas Adicionais: Um druida possui várias opções de idiomas adicionais que inclui Silvestre, o idioma das criaturas da floresta. Esta opção é uma adição aos idiomas disponíveis ao personagem devido a sua raça.

Um druida também conhece o idioma **Druídico**, uma linguagem secreta, conhecida somente pelos druidas. Eles o aprendem quando adquirem o 1° nível na classe. O Druídico é um idioma gratuito para os druidas; isso é, ele conhecerá essa linguagem a despeito de seus idiomas regulares e não terá qualquer custo para aprendê-lo. É proibido ensiná-lo aos membros de outra classe.

O Druídico possui alfabeto próprio.

Elo com a Natureza (Ext): No 1° nível o druida forma um elo com a natureza. Este elo pode tomar uma de duas formas. A primeira é um elo estreito com o mundo natural, garantindo ao druida um destes domínios de clérigos: Água, Animal, Ar, Fogo, Clima, Planta e Terra. Quando determinar os poderes e as Magias Adicionais garantidos por seu domínio, o nível de clérigo efetivo do druida é igual a seus níveis de druida. Um druida que escolhe essa opção, também recebe uma cota de magia adicional de domínio, exatamente como o clérigo. Ele deve preparar a magia

de seu domínio dentro desta cota e esta magia não pode ser usada para conjurar espontaneamente.

A segunda opção é formar um elo estreito com um Companheiro Animal. Um druida pode começar o jogo com qualquer um dos animais listados sob Companheiros Animais que começa na página 51. Este animal é um companheiro leal que acompanha o druida em suas aventuras.

Ao contrario dos animais normais de sua espécie, o Dado de Vida, habilidades, perícias e talentos de um Companheiro Animal avançam quando o druida sobe de nível. Se o personagem recebe um Companheiro Animal de outra fonte, seus níveis de druida se acumulam para propósitos de cálculo das habilidades do companheiro. A maioria dos companheiros animais aumenta de tamanho quando o druida atinge o 4° ou o 7° nível, dependendo do companheiro. Se um druida liberta seu companheiro, ele pode ganhar um novo ao efetuar uma cerimônia que requer 24 horas de oração ininterrupta no meio ambiente onde o novo companheiro normalmente vive. Esta cerimonia também pode repor companheiros que tenham morrido.

Sentido da Natureza (Ext): Um druida recebe +2 de bônus nos testes de Conhecimento (natureza) e Sobrevivência.

Empatia Selvagem (Ext): Um druida pode melhorar a atitude de um animal. Esta habilidade funciona da mesma forma que um teste de Diplomacia para melhorar a atitude de uma pessoa (consulte o Capítulo 4). O druida joga um d20, adiciona seus níveis de druida e seu modificador de Carisma para decidir o resultado de um teste de empatia. Um animal doméstico típico começa com uma atitude indiferente, enquanto animais selvagens normalmente são pouco amistosos.

Para utilizar empatia com a natureza o druida e o animal precisam estar pelo menos a 9 metros um do outro, em condições normais. Normalmente, influenciar um animal dessa forma leva 1 minuto, mas assim como influenciar pessoas, pode levar mais ou menos tempo.

Um druida pode utilizar esta habilidade para influenciar uma fera mágica que tenha uma Inteligência de 1 ou 2, mas ele recebe uma penalidade de -4 no teste.

Travessia de Floresta (Ext): A partir do 2° nível, o druida consegue se deslocar através de diversos terrenos naturais (arbustos espinhosos, brejos, áreas de florestas e terrenos similares) com seu deslocamento básico, sem sofrer dano ou outros impedimentos. Porém, os terrenos manipulados magicamente para impedir o movimento ainda o afetam.

Rastro Invisível (Ext): A partir do 3° nível, o druida não deixará rastros em terrenos naturais e não poderá ser rastreado. Ele pode deixar rastros, se desejar.

Resistir à Atração da Natureza (Ext): A partir do 4° nível, o druida recebe +4 de bônus nos testes de resistência contra as habilidades similares à magia das fadas. Este bônus também é aplicado a magias e efeitos que utilizem ou tenham como alvo plantas, tal como *mácula*, *enredar*, *crescer espinhos* e *torcer madeira*.

Forma Selvagem (Sob): A partir do 4° nível um druida ganha a habilidade de se tornar um animal pequeno ou médio e voltar a sua forma uma vez por dia. Suas opções para novas formas incluem todas as criaturas do tipo animal. Esta habilidade funciona como a magia *forma animal I*, exceto no apontado aqui. O efeito dura por 1 hora por nível de druida, ou até que ele decida transforma-se de volta. Mudar de forma (para a forma animal ou voltar para a forma humana) é uma ação padrão e não provoca ataque de oportunidade. A forma escolhida deve ser a de um animal que o druida tenha familiaridade.

Um druida perde sua habilidade de falar enquanto na forma animal por ser limitado aos sons que um animal normal e não treinado pode produzir, mas ele pode comunicar-se normalmente com outros animais do mesmo grupo de sua nova forma. (O som normal de um papagaio selvagem é um palrar, então mudar para sua forma não permite a fala).

A partir do 6° nível um druida pode utilizar essa habilidade uma segunda vez no dia e assim sucessivamente a cada dois níveis, chegando a um total de oito vezes no 18° nível. No 20° nível um druida pode utilizar forma selvagem sempre que ele quiser. Enquanto o druida ganha níveis, esta habilidade permite que ele assuma formas que sejam maiores ou menores, elementais e plantas. Cada forma gasta um uso individual desta habilidade, independente da forma escolhida.

No 6° nível um druida também pode utilizar forma selvagem para assumir a forma de um animal Grande ou Miúdo, ou um elemental Pequeno. Quando assumir a forma de um animal, a forma selvagem de um druida age como a magia *forma animal II*. Quando assumir a forma de um elemental, a forma selvagem de um druida age como a magia corpo elemental I.

No 8° nível um druida também pode utilizar forma selvagem para assumir a forma de um animal Enorme ou Diminuto, um elemental Médio ou uma planta Média. Quando assumir a forma de um animal, a forma selvagem de um druida agora age como a magia *forma animal III*. Quando assumir a forma de um elemental, a forma selvagem de um druida agora age como a magia *corpo elemental II*. Quando assumir a forma de uma planta, a forma selvagem de um druida age como a magia *forma de planta I*.

No 10° nível um druida também pode utilizar forma selvagem para assumir a forma de um elemental Grande ou uma planta Grande. Quando assumir a forma de um elemental, a forma selvagem de um druida agora age como a magia *corpo elemental III*. Quando assumir a forma de uma planta, a forma selvagem de um druida agora age como a magia *forma de planta II*.

No 12° nível um druida também pode utilizar forma selvagem para assumir a forma de um elemental Enorme ou uma planta Enorme. Quando assumir a forma de um elemental, a forma selvagem de um druida agora age como a magia *corpo elemental IV*. Quando assumir a forma de uma planta, a forma selvagem de um druida agora age como a magia *forma de planta III*.

Imunidade a Venenos (Ext): A partir do 9° nível um druida ganha imunidade a todos os venenos.

Mil Faces (Sob): A partir do 13° nível um druida ganha a habilidade de mudar sua aparência à vontade, como se estivesse utilizando a magia *alterar-se*, mas somente em sua forma normal.

Corpo Atemporal (Ext): Após o 15° nível um druida não recebe mais penalidades a seus valores de atributos decorrentes do envelhecimento e não pode ser envelhecido magicamente. Entretanto, quaisquer penalidades que ele já possua permanecem com o personagem. Bônus ainda são aplicáveis e o druida morre de causas naturais quando seu tempo chegar.

Ex-druidas

Um druida que pare de reverenciar a natureza, mude para uma tendência que lhe é proibida ou ensine o idioma druida para

Tabela 3-7: Druida

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Elo com a natureza, empatia selvagem, preces, sentido da natureza	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	+1	+3	+0	+3	Travessia de floresta	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	+2	+3	+1	+3	Rastro invisível	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4°	+3	+4	+1	+4	Forma selvagem (1/dia), resistir à atração da natureza	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	+4	+1	+4	-	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6°	+4	+5	+2	+5	Forma selvagem (2/dia)	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7°	+5	+5	+2	+5	-	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8°	+6/+1	+6	+2	+6	Forma selvagem (3/dia)	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9°	+6/+1	+6	+3	+6	Imunidade a venenos	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10°	+7/+2	+7	+3	+7	Forma selvagem (4/dia)	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11°	+8/+3	+7	+3	+7	-	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12°	+9/+4	+8	+4	+8	Forma selvagem (5/dia)	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13°	+9/+4	+8	+4	+8	Mil faces	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14°	+10/+5	+9	+4	+9	Forma selvagem (6/dia)	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Corpo Atemporal	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Forma selvagem (7/dia)	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Forma selvagem (8/dia)	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Forma selvagem (à vontade)	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

alguém que não seja um druida perde todas suas magias e habilidades druídicas (isto inclui seu companheiro animal, mas não altera habilidade de usar armas, armaduras e escudos). Ele não mais poderá ganhar níveis de druida até que efetue uma penitência (consulte a descrição da magia *penitência*).

Companheiros Animais

As habilidades de um companheiro animal são determinadas pelo nível do druida e as características raciais do animal. A Tabela 3–8 determina muitas das características básicas do companheiro animal. Eles permanecem criaturas do tipo animal para o propósito de determinar quais magias os afetam.

Nível de Classe: Este é o nível de druida do personagem. A classe druida se acumula aos níveis de outras classes que também tem direito a um companheiro animal, em relação a determinar quais as características do companheiro.

DV: Este é o número total de Dados de Vida (d8) que o companheiro animal possui, sendo que ele ainda ganha o modificador de Constituição.

BBA: Este é o bônus base de ataque do companheiro animal. O bônus base de ataque de um companheiro animal é o mesmo de um druida que possua uma quantidade de níveis igual ao DV da criatura. Companheiros animais não ganham ataques adicionais por usar suas armas naturais com um valor alto do bônus base de ataque.

Fort/Ref/Von: Estes são os bônus básicos dos testes de resistência dos companheiros animais. Um companheiro animal possui bons valores de Fortitude e Reflexos.

Perícias: Aqui estão listadas as graduações totais para as perícias de um companheiro animal. Companheiros animais podem alocar graduações para as perícias listadas sob Perícias Animais. Se um companheiro animal sobe sua Inteligência para um valor de 10 ou mais ganha graduações bônus normalmente. Companheiros animais com Inteligência de 3 ou mais podem adquirir graduações em qualquer perícia. Um companheiro animal não pode ter mais graduações em uma perícia do que seu valor de Dados de Vida.

Talentos: Este é o valor total de talentos possuídos por um companheiro animal. Companheiros animais devem escolher seus talentos da lista de Talentos Animais. Companheiros animais podem escolher outros talentos, embora não sejam capazes de utilizar alguns talentos (como Proficiência com Armas Marciais). Deve ser levado em consideração que um companheiro animal não pode escolher um talento que tenha como pré-requisito um bônus base de ataque de +1 até que ele ganhe seu segundo talento no 3° Dado de Vida.

Bônus de Armadura Natural: O número listado aqui é uma melhoria da armadura natural que o companheiro animal já possui.

Bônus de For/Des: Adicione este modificador aos valores de Força e Destreza do companheiro animal.

Truque Adicional: O valor dado nesta coluna é o número total de truques adicionais que o animal sabe além daqueles que o druida decida o ensinar (consulte a perícia Adestrar Animal para mais detalhes em como ensinar truques a animais). Estes truques adicionais não precisam de qualquer treinamento ou testes de Adestrar Animal e não contam contra o valor máximo de truques

que podem ser conhecidos pelo animal. O druida escolhe os truques adicionais, e uma vez escolhidos, eles não podem ser trocados.

Especial: Listagem de uma determinada quantidade de habilidades ganhas pelo companheiro animal quando seu poder aumenta. Cada um destes bônus é explicado em detalhes.

Vínculo (Ext): Um druida pode adestrar seu companheiro animal como uma ação livre, ou forçá-lo com uma ação de movimentação, mesmo que não possua nenhuma graduação na perícia Adestrar Animais. O druida ganha um bônus de circunstância de +4 para todos os testes de empatia com a natureza e Adestrar Animal feitos em relação a seu companheiro animal.

Partilhar Magias (Ext): O druida pode conjurar uma magia que tenha como alvo "pessoal" em seu companheiro animal (como uma magia com o alcance "toque"). Magias conjuradas desta forma devem vir de uma classe que garanta a habilidade companheiro animal. Esta habilidade não permite ao animal partilhar habilidades que não sejam magias, mesmo que elas funcionem como magias.

Evasão (Ext): Se um companheiro animal é alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para receber somente metade do dano, ele não receberá dano algum se for bem sucedido no teste de resistência.

Aumento de Valor de Atributo (Ext): O companheiro animal adiciona +1 a um de seus valores de atributo.

Devoção (Ext): Um companheiro animal ganha um bônus de moral de +4 em testes de resistência de Vontade contra magias e efeitos da escola de encantamento.

Ataques Múltiplos: Um companheiro animal ganha ataques múltiplos como um talento adicional caso tenha três ou mais ataques naturais e não possua este talento. Se não tiver os três ataques ou mais de pré-requisito, o companheiro animal ganha um segundo ataque com uma de suas armas naturais, porém com uma penalidade de -5.

Evasão Aprimorada (Ext): Se um companheiro animal é alvo de um ataque que permita um teste de resistência de Reflexos para receber somente metade do dano, ele não receberá dano algum se for bem sucedido no teste de resistência e somente metade do dano caso ele falhe.

Perícias do Animal

Companheiros animais podem ter graduações nas seguintes perícias: Acrobacia* (Des), Arte da Fuga (Des), Escalar* (For), Furtividade* (Des), Intimidação (Car), Natação* (For), Percepção* (Sab), Sobrevivência (Sab) e Voo* (Des). Todas as perícias marcadas com um (*) são perícias de classe para companheiros animais. Companheiros animais com Inteligência acima de 3 podem destinar graduações a qualquer perícia.

Talentos do Animal

Companheiros animais podem escolher talentos da seguinte lista: Acrobático, Acuidade com Arma, Armadura Natural Aprimorada (consulte o *Bestiário do Pathfinder RPG*), Ataque em Movimento, Ataque Natural Aprimorado (consulte o *Bestiário do Pathfinder RPG*), Ataque Poderoso, Atlético, Corrida, Duro de Matar, Encontrão Aprimorado, Esquiva, Foco em Arma, Foco em Perícia, Furtivo, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Manobras Ágeis, Mobilidade, Presença Intimidadora, Proficiência com Armadura (leve, média, pesada), Reflexos em Combate, Reflexos Rápidos, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro e Ultrapassar Aprimorado.

Animais Disponíveis

Cada companheiro animal possui um tamanho inicial, deslocamento, valores de atributos e qualidades especiais diferentes. Todos os ataques animais são feitos utilizando o bônus base de ataque integralmente, exceto quando existir uma informação contrária. Ataques animais ganham o bônus do modificador da Força na jogada de dano, exceto quando o animal possuir um único ataque. Neste caso o modificador de Força deve ser adicionado uma vez e meia. Alguns animais possuem habilidades especiais, como faro. Consulte o apêndice 1 para maiores informações sobre estas habilidades. Enquanto o personagem ganha níveis, seu companheiro animal também evolui, normalmente no 4º ou 7º nível, além dos bônus padrão listados na tabela 3–8. Também existe a opção de aumentar a Destreza ou Constituição do companheiro animal em 2 ao invés de receber os benefícios listados para o 4º e 7º nível.

Os companheiros animais listados abaixo não são os únicos disponíveis – tipos adicionais de companheiros animais podem ser encontrados no *Bestiário do Pathfinder RPG*. Algumas dos ataques especiais e qualidades possuídas por animais são explicados em mais detalhes neste suplemento.

Ave (Águia/Falcão/Coruja)

Características Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 3m, voo 26m(média); **CA** +1 armadura natural; **Ataque** mordida (1d4), 2 presas(1d4); **Valores de atributos** For 10, Des 15, Con 12, Int 2, Sab 14, Car 6; **Qualidades Especiais** visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Valores de atributos For +2, Con +2.

Cachorro

Características Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 12m; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d4); **Valores de atributos** For 13, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Tamanho Médio; **Ataque** mordida (1d6); **Valores de atributos** For +4, Des –2, Con +2.

Camelo

Características Iniciais: Tamanho Grande; **Deslocamento** 15m; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** mordida (1d4) ou cuspe (ataque de toque à distância, alvo fica enjoado por 1d4 rodadas, alcance 3 metros); **Valores de atributos** For 18, Des 16, Con 14, Int 2, Sab 11, Car 4; **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Valores de atributos For +2, Con +2.

Cavalo

Características Iniciais: Tamanho Grande; **Deslocamento** 16m; **CA** +4 armadura natural; **Ataque** mordida (1d4), 2 cascos* (1d6); **Valores de atributos** For 16, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra. *Este é um ataque natural secundário, consulte o Capítulo 8 para mais informações sobre como ataques secundários funcionam.

Avanço do 4º Nível: Valores de atributos For +2, Con +2; **Qualidades Especiais** treinado para combate (consulte a perícia Adestrar Animais).

TABELA 3-8: CARACTERÍSTICAS BASE DOS COMPANHEIROS ANIMAIS

Nível	DV	BBA	Fort	Ref	Von	Perícia	Talento	Bônus Arm. Natural	Bônus For/Des	Truques Adicionais	Especial
1º	2	+1	+3	+3	+0	2	1	+0	+0	1	Vínculo, partilhar magias
2º	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+0	+0	1	-
3º	3	+2	+3	+3	+1	3	2	+2	+1	2	Evasão
4º	4	+3	+4	+4	+1	4	2	+2	+1	2	Aumento de valor de atributo
5º	5	+3	+4	+4	+1	5	3	+2	+1	2	-
6º	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	Devoção
7º	6	+4	+5	+5	+2	6	3	+4	+2	3	-
8º	7	+5	+5	+5	+2	7	4	+4	+2	3	-
9º	8	+6	+6	+6	+2	8	4	+6	+3	4	Aumento de valor de atributo, ataques múltiplos
10º	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	-
11º	9	+6	+6	+6	+3	9	5	+6	+3	4	-
12º	10	+7	+7	+7	+3	10	5	+8	+4	5	-
13º	11	+8	+7	+7	+3	11	6	+8	+4	5	-
14º	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+8	+4	5	Aumento de valor de atributo
15º	12	+9	+8	+8	+4	12	6	+10	+5	6	Evasão Aprimorada
16º	13	+9	+8	+8	+4	13	7	+10	+5	6	-
17º	14	+10	+9	+9	+4	14	7	+10	+5	6	-
18º	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	-
19º	15	+11	+9	+9	+5	15	8	+12	+6	7	-
20º	16	+12	+10	+10	+5	16	8	+12	+6	7	Aumento de valor de atributo

Cobra, Constritora

Características Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 6m, escalar 6m, natação 6m; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d3); **Valores de atributos** For 15, Des 17, Con 13, Int 1, Sab 12, Car 2; **Ataques Especiais** agarrar; **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Tamanho Grande; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** mordida (1d4); **Valores de atributos** For +8, Des –2, Con +4; **Ataques Especiais** constrição 1d4 (consulte o *Bestiário do Pathfinder RPG*).

Cobra, Víbora

Características Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 6m, escalar 6m, natação 6m; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d3 mais veneno); **Valores de atributos** For 8, Des 17, Con 11, Int 1, Sab 12, Car 2; **Ataques Especiais** veneno (*Frequência* 1 rodada(6), *Efeito* dano de -1 Con, *Cura* 1 teste de resistência, CD baseado em Con); **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra

Avanço do 4º Nível: Tamanho Médio; **Ataque** mordida(1d4 mais veneno); **Valores de atributos** For +4, Des –2, Con +2.

Crocodilo (Jacaré)

Características Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 6m, natação 9m; **CA** +4 armadura natural; **Ataque** mordida (1d6); **Valores de atributos** For 15, Des 14, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2; **Qualidades Especiais** prender a respiração (consulte o *Bestiário do Pathfinder RPG*), visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Tamanho Médio; **Ataque** mordida (1d8) ou golpe com a cauda (1d12); **Valores de atributos** For +4, Des –2, Con +2; **Ataques Especiais** rolamento mortal, agarrar, impulso (consulte o *Bestiário do Pathfinder RPG*).

Dinossauro (Dinonico, Velociraptor)

Características Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 18m; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** 2 presas (1d6), mordida (1d4); **Valores de atributos** For 11, Des 17, Con 17, Int 2, Sab 12, Car 14; **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço de 7º Nível: Tamanho Médio; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** 2 presas (1d8), mordida (1d6), 2 garras (1d4) **Valores de atributos** For +4, Des –2, Con +2; **Ataques Especiais** bote (consulte o *Bestiário do Pathfinder RPG*).

Felino, Grande (Leão, Tigre)

Características Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 12m; CA +1 armadura natural; **Ataque** mordida (1d6), 2 garras (1d4); **Valores de atributos** For 13, Des 17, Con 13, Int 2, Sab 15, Car 10; **Ataques Especiais** rasgar (1d4); **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço de 7º Nível: Tamanho Grande; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d8), 2 garras (1d6); **Valores de atributos** For +8, Des –2, Con +4; **Ataques Especiais** agarrar, bote, rasgar (1d6) (consulte o *Bestiário do Pathfinder RPG* para mais detalhes sobre estes ataques).

Felino, Pequeno (Guepardo, Leopardo)

Características Iniciais: Tamanho Pequeno; Deslocamento 16m;

CA +1 armadura natural; **Ataque** mordida (1d4 mais derrubar), 2 garras (1d2); **Valores de atributos** For 12, Des 21, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6; **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Tamanho Médio; **Ataque** mordida (1d6 mais derrubar), 2 garras (1d3); **Valores de atributos** For +4, Des –2, Con +2; **Qualidades Especiais** impulso (consulte o *Bestiário do Pathfinder RPG*).

Javali

Características Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 12m; **CA** +6 armadura natural; **Ataque** lacerar (1d6); **Valores de atributos** For 13, Des 12, Con 15, Int 2, Sab 13, Car 4; **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Tamanho Médio; **Ataque** lacerar (1d8); **Valores de atributos** For +4, Des –2, Con +2; **Ataques Especiais** ferocidade (consulte o *Bestiário do Pathfinder RPG*).

Lobo

Características Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 16m; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d6 mais derrubar); **Valores de atributos** For 13, Des 15, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6; **Qualidades Especiais** faro.

Avanço de 7º Nível: Tamanho Grande; CA +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d8 mais derrubar); **Valores de atributos** For +8, Des –2, Con +4.

Pônei

Características Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 12m; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** 2 cascos (1d3); **Valores de atributos** For 13, Des 13, Con 12, Int 2, Sab 11, Car 4; **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Valores de atributos For +2, Con +2; **Qualidades Especiais** treinado para combate (consulte a perícia Adestrar Animais).

Símio

Características Iniciais: Tamanho Médio; **Deslocamento** 9m, escalar 9m; **CA** +1 armadura natural; **Ataque** mordida (1d4), 2 garras (1d4); **Valores de atributos** For 13, Des 17, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 7; **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Tamanho Grande; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d6), 2 garras (1d6); **Valores de atributos** For +8, Des –2, Con +4.

Texugo (Carcaju)

Características Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 9m, escavar 3m, escalar 3m; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d4), 2 garras (1d3); **Valores de atributos** For 10, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 10; **Ataques Especiais** fúria (como a habilidade de bárbaro por 6 rodadas por dia); **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Tamanho Médio; **Ataque** mordida (1d6), 2 garras (1d4); **Valores de atributos** For +4, Des –2, Con +2.

Tubarão

Características Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** natação 20m; **CA** +4 armadura natural; **Ataque** mordida (1d4); **Valores de atributos** For 13, Des 15, Con 15, Int 1, Sab 12, Car 2; **Qualidades Especiais** faro, visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Tamanho Médio; **Ataque** mordida (1d6); **Valores de atributos** For +4, Des –2, Con +2; **Qualidades Especiais** sentido às cegas.

Urso

Características Iniciais: Tamanho Pequeno; **Deslocamento** 12m; **CA** +2 armadura natural; **Ataque** mordida (1d4), 2 garras (1d3); **Valores de atributos** For 15, Des 15, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 6; **Qualidades** faro, visão na penumbra.

Avanço do 4º Nível: Tamanho Médio; **Ataque** mordida (1d6), 2 garras (1d4); **Valores de atributos** For +4, Des –2, Con +2.

FEITICEIRO

Descendentes de linhagens naturalmente mágicas, os escolhidos das divindades, a prole de monstros, peões da fatalidade e do destino ou simplesmente uma casualidade da inconstância da mágica, feiticeiros buscam dentro de si o poder arcano e são capazes de extrair o que poucos mortais conseguem sequer imaginar. Encorajados por vidas que sempre foram ameaçadas a serem consumidas por seus poderes inatos, estas almas tocadas pela magia continuamente aperfeiçoam e refinam suas misteriosas habilidades, gradualmente aprendendo como controlar seu legado e a alcançar ainda maiores feitos arcanos. Tão variados quanto às habilidades inatas e inspirações destes conjuradores são os meios pelos quais eles escolhem utilizar seus dons. Enquanto alguns buscam controlar suas habilidades através de meditação e disciplina, tornando-se mestres de seus legados, outros se deixam levar pela mágica, permitindo que ela controle suas vidas com uma alta incidência de resultados explosivos. Independentemente destes detalhes, feiticeiros vivem e respiram o que outros conjuradores devotam suas vidas para se tornarem mestres e para eles a magia é mais do que uma bênção ou um campo de estudo, é a vida.

Função: Feiticeiros são primorosos conjuradores em grande quantidade das magias de sua seleção, o que os tornam poderosos magos de batalha. À medida que se tornam familiarizados com um específico e sempre em crescimento grupo de magias, feiticeiros normalmente descobrem novas e versáteis formas de utilizar suas magias que os outros conjuradores podem ignorar. Suas linhagens também os garantem habilidades adicionais, assegurando que dois feiticeiros nunca sejam iguais.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6

Perícias de classe

As perícias de classe de um feiticeiro são: Artes Mágicas (Int), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (arcano) (Int), Intimidação (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Usar Instrumento Mágico (Car) e Voo (Des).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos feiticeiros.

Proficiência com Armas e Armaduras: Feiticeiros podem utilizar todas as armas simples. Eles não podem utilizar nenhuma armadura ou escudo. Armaduras interferem com o gestual do feiticeiro, o que pode fazer com que magias com elementos somáticos falhem (consulte Magias Arcanas e Armadura).

Magias: Um feiticeiro conjura magias arcanas selecionadas primariamente da lista de magias apresentada no Capítulo 10. Ele pode conjurar quaisquer magias que saiba sem nenhum preparo prévio. Para aprender ou conjurar uma magia um feiticeiro deve possuir um valor de Carisma igual ou maior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para o teste de resistência contra uma magia de um feiticeiro é 10 + nível da magia + o modificador de Carisma do Feiticeiro.

Como outros conjuradores, um feiticeiro somente pode conjurar uma quantidade limitada de magias por nível por dia. A cota diária disponível está na tabela 3–9. Sobre este valor, o personagem ganha Magias Adicionais se ele possuir um alto valor de Carisma (consulte a Tabela 1–3).

As opções disponíveis de magias de um feiticeiro são extremamente limitadas. Um feiticeiro começa o jogo sabendo quatro magias de nível 0 e duas magias de 1º nível de sua escolha. A cada novo nível de feiticeiro, ele ganha uma ou mais magias, conforme indicado na tabela 3–10. (Ao contrario da quantidade de magias por dia, o número de magias que um feiticeiro sabe não é alterado por seu valor de Carisma; os números listados na tabela 3–10 são fixos). Estas novas magias podem ser magias comuns escolhidas da lista de magias de feiticeiro/mago ou podem ser magias incomuns que o feiticeiro tenha alguma compreensão através do estudo.

Ao chegar ao 4º nível, e a cada nível par de feiticeiro acima disto (6º, 8º, e assim por diante), um feiticeiro pode escolher aprender uma nova magia no lugar de uma que ele já saiba. Na prática, o feiticeiro perde uma magia na qual não tenha mais interesse em troca de uma nova. A nova magia deve ser do mesmo nível da magia que é dada em troca. Um feiticeiro pode trocar apenas uma única magia a cada nível, e deve escolher se vai efetuar a troca ou não no mesmo momento em que ganha novas magias para aquele nível.

Ao contrário de um mago ou clérigo, um feiticeiro não precisa preparar suas magias previamente. Ele pode conjurar qualquer magia que saiba, a qualquer momento, desde que não tenha utilizado toda sua cota de magias daquele nível.

Linhagem: Cada feiticeiro possui uma fonte de mágica em algum lugar de sua herança que o permite acesso a magias, talentos bônus, uma habilidade de classe adicional e outras habilidades especiais. Esta fonte pode representar um laço de sangue ou um evento impactante envolvendo algum ancestral desta criatura. Por exemplo, um feiticeiro pode ter um dragão como um parente distante ou seu avô assinou um contrato terrível com um diabo. Independente de qual seja a fonte, esta influência se manifesta de várias formas à medida que o feiticeiro ganha níveis. Um feiticeiro deve escolher uma linhagem ao pegar seu primeiro nível de feiticeiro. Uma vez feita, esta escolha não pode ser alterada.

No 3º nível, e a cada dois níveis, um feiticeiro aprende uma nova magia, derivada de sua linhagem. Estas magias são adicionadas ao número de magias dado na tabela 3-10. Estas magias não podem ser trocadas por outras quando o personagem alcançar níveis mais altos.

No 7º nível, e a cada seis níveis, um feiticeiro recebe um talento adicional, escolhido na lista específica de cada linhagem. O feiticeiro deve cumprir os pré-requisitos para estes talentos bônus.

Truques: Feiticeiros aprendem uma quantidade de truques, ou magias de nível 0, conforme a Tabela 3–10, "magias conhecidas". Estas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas não diminuem o repertório e podem ser usadas novamente.

Ignorar Componentes: Um feiticeiro ganha o talento Ignorar Componentes como um talento adicional no 1º nível.

Linhagens de Feiticeiros

As seguintes linhagens representam somente algumas das fontes de poder disponíveis aos feiticeiros. A não ser que esteja explícito no texto, a maioria dos feiticeiros possui a linhagem arcana.

Aberração

Existe uma mácula no sangue do feiticeiro, vindoura do alienígena e do bizarro. O personagem tende a pensar de maneira incomum, lidando com problemas de uma forma que a maioria das pessoas não espera. Com o passar do tempo, esta mácula se manifesta em sua forma física.

Perícia de Classe: Conhecimento (exploração).

Magias Adicionais: *aumentar pessoas (3º), ver o invisível (5º), idiomas*

(7°), tentáculos negros (9°), enfraquecer o intelecto (11°), véu (13°), viagem planar (15°), limpar a mente (17°), mudar de forma (19°).

Talentos Adicionais: Agarrar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Foco em Perícia (exploração), Golpe Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Magia em Combate, Magia Silenciosa, Vontade de Ferro.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que o personagem conjurar uma magia da subescola metamorfose, aumente a duração da magia em 50% (mínimo de 1 rodada). Este bônus não se acumula ao talento Prolongar Magia.

Poderes de Linhagem: Feiticeiros aberrantes mostram sinais graduais de sua herança maculada à medida que sobem de nível, entretanto eles são visíveis apenas quando usados.

Raio de Ácido (SM): A partir do 1° nível o personagem pode disparar um raio de ácido com uma ação padrão, tendo como alvo qualquer inimigo em um raio de 9 metros com um ataque de toque a distância. O raio de ácido causa 1d6 pontos de dano ácido + 1 ponto para cada dois níveis de feiticeiro que o personagem possua. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Membros Longos (Ext): A partir do 3° nível o alcance do personagem aumenta em 1,5 metros sempre que o personagem efetuar um ataque de toque de corpo a corpo. Esta habilidade não altera a área de ameaça do personagem em outras situações. No 11° nível o bônus de alcance do personagem sobe para 3 metros. No 17° nível o bônus de alcance do personagem sobe para 4,5 metros.

Anatomia Incomum (Ext): A partir do 9° nível a anatomia do personagem muda, dando a ele 25% de chance de ignorar um acerto crítico ou um ataque furtivo feito contra ele. Esta chance aumenta para 50% no 13° nível.

Resistência Alienígena (Sob): A partir do 15° nível o personagem ganha resistência à magia igual a seu nível de feiticeiro + 10.

Forma Aberrante (Sob): A partir do 20° nível, o corpo do personagem se torna realmente anormal. O personagem é imune a acertos críticos e ataques furtivos. Ele ainda ganha percepção às cegas com um alcance de 18 metros e redução de dano 5/–.

Abissal

Há gerações um demônio esparramou sua imundice na herança do feiticeiro. Ainda que ela não se manifeste em todos os membros de sua família, é particularmente forte nele. Ele pode ter impulsos voltados ao mal e ao caos, mas seu destino (e tendência) ainda é de sua escolha.

Perícia de Classe: Conhecimento (planos).

Magias Adicionais: *causar medo (3°), força do touro (5°), fúria (7°), pele rochosa (9°), expulsão (11°), transformação (13°), teleporte maior (15°), aura profana (17°), convocar criaturas IX (19°).*

Talentos Adicionais: Ataque Poderoso, Convocação Ampliada, Potencializar Magia, Encontrão Aprimorado, Foco em Perícia (Conhecimento (planos)), Fender Aprimorado, Grande Fortitude, Trespassar.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que o personagem conjurar uma magia da subescola convocação, a criatura convocada ganha RD/bem igual à metade de seus níveis de feiticeiro (mínimo de 1). Este poder não se acumula a qualquer RD que a criatura possuir.

Poderes de Linhagem: Enquanto alguns dizem que o personagem foi possuído, ele sabe que isso não é verdade. A influência demoníaca em seu sangue cresce quando ele ganha mais poderes.

Garras (Sob): A partir do 1° nível o personagem pode criar garras como uma ação livre. Estas garras são tratadas como armas naturais, permitindo que o personagem faça dois ataques com as garras como uma ação de ataque total utilizando seu bônus de ataque total. Estes ataques causam 1d4 de dano cada (1d3 se o personagem for Pequeno) mais seu modificador de Força. A partir do 5° nível as garras são consideradas armas mágicas em relação a sobrepujar RD. A partir do 7° nível o dano sobe um grau, para 1d6 (1d4 se o personagem for Pequeno). A partir do 11° nível as garras são tratadas como *armas flamejantes*, cada uma delas causando 1d6 pontos de dano por fogo adicional após um acerto. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Resistência Demoníaca (Ext): A partir do 3° nível o personagem ganha resistência à eletricidade 5 e um bônus de +2 aos seus testes de resistência jogados contra venenos. A partir do 9° nível a sua resistência à eletricidade sobe para 10 e o bônus para testes de resistência contra venenos sobe para +4.

Força do Abismo (Ext): A partir do 9° nível o personagem ganha um bônus inerente de +2 a sua Força. Este bônus sobe para +4 no 13° nível, e para +6 no 17° nível.

Convocações Adicionais (Sob): A partir do 15° nível, sempre que o personagem convocar uma criatura do tipo demônio ou com o modelo demoníaco utilizando uma magia *convocar criaturas*, ele convoca uma criatura a mais do mesmo tipo.

Poder Demoníaco (Sob): A partir do 20° nível o poder do Abismo flui através do feiticeiro. Ele ganha imunidade à eletricidade e veneno. Ele também ganha resistência ao ácido 10, frio 10 e fogo 10, e ganha telepatia com um raio de 18 metros (permitindo ao personagem se comunicar com qualquer criatura que fale um idioma).

Arcano

A família do personagem sempre foi habilidosa na sobrenatural arte da magia. Enquanto muitos dos seus parentes são magos estabelecidos, os poderes deste feiticeiro se desenvolveram sem a necessidade de estudo ou prática.

Perícia de Classe: Conhecimento (qualquer um).

Magias Adicionais: *identificação (3°), invisibilidade (5°), dissipar magia (7°), porta dimensional (9°), voo prolongado (11°), visão da verdade (13°), teleporte maior (15°), palavra de poder: atordoar (17°), desejo (19°).*

Talentos Adicionais: Contramágica Aprimorada, Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Conhecimento (arcano)), Foco em Magia, Iniciativa Aprimorada, Magia em Combate, Magia sem Gestos, Vontade de Ferro.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que o feiticeiro aplicar um talento metamágico a uma magia que aumente o valor de seu nível em pelo menos 1, ele também aumenta a sua CD em +1. Este bônus não se acumula com ele mesmo, e não é aplicável a magias modificadas pelo talento Elevar Magia.

Poderes de Linhagem: A magia vem naturalmente a este feiticeiro, mas ele deve ter cuidado para não ser sobrepujado por ela à medida que avança de nível.

Elo Arcano (Sob): A partir do 1° nível o personagem ganha um elo arcano, exatamente como um mago de mesmo nível que o

feiticeiro. Os níveis de feiticeiros se acumulam aos níveis de mago que o personagem possuir quando for determinar os poderes do familiar ou objeto ligado. Esta habilidade não permite que o personagem tenha um familiar e um objeto ligado ao mesmo tempo. Regras para elos arcanos aparecem na página 67.

Adepto Metamágico (Ext): A partir do 3º nível o personagem pode aplicar um talento metamágico que ele saiba em uma magia que está prestes a conjurar sem aumentar o tempo de conjuração. O personagem ainda deve utilizar a cota de magia como se ela fosse de um nível mais alto para conjurá-la. O personagem pode utilizar esta habilidade uma vez por dia no 3º nível, e mais uma vez adicional por dia a cada quatro níveis de feiticeiro que o personagem possua acima do 3º, finalizando com cinco vezes por dia no 19º nível. No 20º nível, esta habilidade é substituída por Apoteose Arcana.

Nova Arcana (Ext): A partir do 9º nível o personagem pode acrescentar uma magia da lista de magias de mago/feiticeiro para sua lista de magias conhecidas. Esta magia deve ser de um nível que o feiticeiro seja capaz de conjurar. Ele também ganha uma magia adicional no 13º nível e no 17º nível.

Escola Poderosa (Ext): A partir do 15º nível o feiticeiro escolhe uma escola de magia. A CD para resistir qualquer magia conjurada desta escola sobe em +2. Este bônus se acumula ao bônus garantido por Foco em Magia.

Apoteose Arcana (Ext): No 20º nível o corpo do feiticeiro é envolto em energia arcana. Ele pode adicionar qualquer talento metamágico que saiba a magias sem aumentar seu tempo de conjuração, porém ainda deve usar a cota de magia de um nível mais alto. Sempre que o feiticeiro usar um item mágico que requeira cargas, pode utilizar sua cota de magias para energizar o item. Para cada três cotas que o feiticeiro gaste desta forma, o item mágico consome uma carga a menos em sua ativação.

Celestial

A linhagem do feiticeiro é abençoada por um poder celestial, seja na forma de um ancestral celeste ou através de intervenção divina. Por mais que este caminho o direcione para o bem, seu destino (e tendência) ainda é de sua escolha.

Perícia de Classe: Cura.

Magias Adicionais: *benção (3º), resistência à energia (5º), círculo mágico contra o mal (7º), remover maldição (9º), coluna de chamas (11º), dissipar magia maior (13º), banimento (15º), explosão solar (17º), portal (19º).*

Talentos Adicionais: Acuidade com Arma, Ataque de Passagem, Combate Montado, Esquiva, Prolongar Magia, Foco em Perícia (Conhecimento (religião)), Mobilidade, Vontade de Ferro.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que o personagem conjura uma magia de convocação, as criaturas convocadas ganham RD/mal igual à metade de seus níveis de feiticeiro (mínimo de 1). Este poder não se acumula a qualquer RD que a criatura já possua.

Poderes de Linhagem: A herança celestial do personagem o garante muitos poderes, mas eles vêm com um preço. Os senhores dos planos superiores estão sempre o observando atentamente.

Fogo Celestial (SM): A partir de 1º nível o personagem pode desencadear um raio de fogo celestial como uma ação padrão, visando qualquer inimigo dentro de 9 metros como um ataque de toque à distância. Contra criaturas más, este raio causa 1d4 pontos de dano + 1 para cada dois níveis de feiticeiro que o personagem possui. Este dano é divino e não está sujeito a resistência de energia ou imunidade. Este raio cura criaturas boas em 1d4 pontos de vida + 1 para cada dois níveis de feiticeiro que o personagem possui. Uma criatura boa não pode se beneficiar do fogo celeste mais do que uma vez por dia. Criaturas neutras não são nem prejudicadas, nem curadas, por este efeito. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Resistência Celestial (Ext): A partir do 3º nível o personagem ganha resistência ao ácido 5 e resistência ao frio 5. A partir do 9º nível, suas resistências aumentam para 10.

Asas Celestiais (Sob): A partir do 9º nível o personagem pode criar asas de penas e voar por um número de minutos por dia igual a seu nível de feiticeiro, com uma velocidade de 18 metros, e com boa capacidade de manobra. Esta duração não precisa ser consecutiva, mas tem de ser utilizada em incrementos de 1 minuto.

Convicção (Sob): A partir do 15º nível o jogador pode jogar novamente qualquer teste de habilidade, jogada de ataque, teste de perícia, ou teste de resistência que tenha acabado de fazer. Ele deve decidir usar essa habilidade após o dado ser jogado, mas antes que os resultados sejam revelados pelo Mestre. O jogador deve aceitar o segundo resultado, mesmo que ele seja pior. O personagem pode usar essa habilidade uma vez por dia.

Ascenção (Sob): No 20º nível o personagem se torna um com o poder dos céus. Ele ganha imunidade a ácido, frio e petrificação. Ele também ganha resistência à eletricidade 10, resistência ao fogo 10, e um bônus racial de +4 em testes de resistência contra veneno. Finalmente, ele ganha o uso ilimitado da habilidade Asas Celestiais e também a habilidade de falar com qualquer criatura que fale um idioma (como o efeito da magia *idiomas*).

Destinado

A família do personagem está destinada à grandeza de alguma forma.

Seu nascimento poderia ter sido predito em uma profecia, ou talvez tenha ocorrido durante um evento especialmente auspicioso, como durante um eclipse solar. Independentemente da origem de sua linhagem, o personagem tem um grande futuro pela frente.

Perícia de Classe: Conhecimento (história).

Magias Adicionais: alarme (3º), nublar (5º), proteção contra energia (7º), movimentação livre (9º), quebrar encantamento (11º), despistar (13º), refletir magia (15º), momento de presciência (17º), presciência (19º).

Talentos Adicionais: Duro de Matar, Foco em Arma, Foco em Perícia (Conhecimento (história)), Golpe Arcano, Liderança, Maximizar Magia, Reflexos Rápidos, Tolerância.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que o personagem conjurar uma magia com um alcance "pessoal", ele ganha um bônus de sorte igual ao nível da magia em todos os seus testes de resistência por 1 rodada.

Poderes de Linhagem: O personagem está destinado a grandes coisas, e os poderes que ele ganha servem para protegê-lo.

Toque do Destino (SM): A partir do 1º nível, o personagem pode tocar uma criatura como uma ação padrão, dando-lhe um bônus de percepção em jogadas de ataque, testes de perícia, testes de habilidade e testes de resistência iguala ½ de seu nível de feiticeiro (mínimo de 1) por 1 rodada. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Predestinado (Sob): A partir do 3º nível, o personagem ganha um bônus de sorte de +1 em todos os seus testes de resistência e a sua CA durante rodadas em que é surpreendido (consulte o Capítulo 8), e quando não têm consciência de um ataque. No 7º nível, e a cada quatro níveis adicionais, este bônus aumenta em +1, até um máximo de +5 no 19º nível.

O Destino Assim O Quis (Sob): A partir do 9º nível, o jogador pode jogar novamente qualquer jogada de ataque, jogada de confirmação de sucesso crítico ou verificação para superar resistência à magia. O jogador deve decidir usar esta capacidade após a primeira jogada ser feita mas antes que o resultado seja revelado pelo Mestre. O jogador deve aceitar o segundo resultado, mesmo que ele seja pior. A partir do 9º nível, o jogador pode usar esta habilidade uma vez por dia. No 17º nível, o personagem pode usar esta habilidade duas vezes por dia.

Ao Meu Alcance (Sob): A partir do 15º nível, o destino final do personagem se aproxima. Uma vez por dia, quando um ataque ou magia que causa danos resultaria na morte do personagem, ele pode efetuar um teste de resistência de Vontade com CD 20. Se for bem sucedido, é reduzido a -1 ponto de vida e fica automaticamente estabilizado. O bônus de seu poder fadado se aplica a este teste.

Destino Realizado (Sob): No 20º nível, o momento em que o destino do personagem está para ser realizado pode acontecer a qualquer momento. Qualquer ameaça de acerto crítico feita contra o personagem somente é confirmada se o resultado da segunda jogada for um 20 natural.

Qualquer ameaça de acerto crítico que o personagem conseguir é automaticamente confirmada. Uma vez por dia, o personagem pode ter sucesso automático em um teste de nível de conjurador para superar resistência à magia. O jogador deve usar essa habilidade antes de fazer a jogada.

Dracônico

Em algum ponto da história da família do personagem, um dragão entrou em sua linhagem. Agora seu poder ancestral flui através de suas veias.

Perícia de Classe: Percepção.

Magias Adicionais: *armadura arcana* (3º), *resistir energia* (5º), *voo* (7º), *medo* (9º), *resistência à magia* (11º), *forma de dragão I* (13º), *forma de dragão II* (15º), *forma de dragão III* (17º), *desejo* (19º).

Talentos Adicionais: Acelerar Magia, Ataque Poderoso, Foco em Perícia (Voo), Foco em Perícia (Conhecimento (arcano)), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Vitalidade.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que o personagem conjurar uma magia com um descritor de energia que combine com o tipo de energia de sua linhagem dracônica, esta magia causa +1 ponto de dano por dado jogado.

Poderes de Linhagem: O poder de dragões flui através do personagem e se manifesta de várias maneiras. No 1º nível, o jogador deve selecionar um dos tipos de dragão cromático ou metálico (veja o Bestiário do Pathfinder RPG). Essa escolha não pode ser alterada. Muitas de suas habilidades concedem resistências e causam dano com base no seu tipo de dragão, como observado na tabela (coluna do lado).

Garras (Sob): A partir do 1º nível, o personagem pode crescer garras com uma ação livre. Estas garras são tratadas como armas naturais, permitindo-lhe fazer dois ataques de garra como um ataque completo usando seu bônus base de ataque total. Cada um destes ataques causa 1d4 pontos de dano, mais seu modificador de Força (1d3 se o personagem for pequeno). No 5º nível, essas garras são consideradas armas mágicas para o propósito de superar RD. No 7º nível, o dano aumenta em um passo para 1d6 pontos de dano (1d4 se o personagem for pequeno). No 11º nível, as garras causam 1d6 pontos de dano adicionais do tipo de energia vinculado ao personagem em um ataque bem sucedido. Ele pode usar suas garras por um número de rodadas por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Tipo de Dragão	Tipo de Energia	Formato do Sopro
Preto	Ácido	Linha de 18 metros
Azul	Eletricidade	Linha de 18 metros
Verde	Ácido	Cone de 9 metros
Vermelho	Fogo	Cone de 9 metros
Branco	Frio	Cone de 9 metros
Latão	Fogo	Linha de 18 metros
Bronze	Eletricidade	Linha de 18 metros
Cobre	Ácido	Linha de 18 metros
Ouro	Fogo	Cone de 9 metros
Prata	Frio	Cone de 9 metros

Resistência Dracônica (Sob): A partir do 3º nível, o personagem ganha resistência 5 contra seu tipo de energia e um bônus de armadura natural de +1. No 9º nível, esta resistência à energia aumenta para 10 e o bônus de armadura natural aumenta para +2. No 15º nível, o bônus de armadura natural aumenta para +4.

Sopro (Sob): A partir do 9º nível o personagem ganha uma arma de sopro. Este sopro causa 1d6 pontos de dano de seu tipo de energia por nível de feiticeiro. Aqueles capturados na área do sopro podem efetuar um teste de resistência de Reflexos para receber para metade do dano. A CD deste teste é igual a 10 + ½ de seus níveis de feiticeiro + seu modificador de Carisma. A forma do sopro depende do tipo de dragão (como indicado na tabela acima). No 9º nível, o personagem pode usar esta habilidade uma vez por dia. No 17º nível, ele pode usar esta habilidade duas vezes por dia. No 20º nível, ele pode usar esta habilidade três vezes por dia.

Asas (Sob): A partir do 15º nível, asas de couro de dragão crescem nas costas do personagem com uma ação ação padrão garantindo uma movimentação em voo de 18 metros com capacidade de manobra média. O personagem pode descartar as asas com uma ação livre.

Poder de Dragão Ancião (Sob): No 20º nível, a herança dracônica do personagem torna-se manifesta. Ele ganha imunidade à paralisia, sono e ao dano de seu tipo de energia. Ele também ganha sentido cego com alcance de 18 metros.

Elemental

O poder dos elementos reside no personagem, e às vezes ele mal pode controlar sua fúria. Esta influencia vem de um elemental em sua história familiar ou de uma situação em que ele ou seus parentes foram expostos a uma poderosa força elemental.

Perícia de Classe: Conhecimento (planos).

Magias Adicionais: *mãos flamejantes** (3º), *raio ardente** (5º), *proteção contra energia* (7º), *corpo elemental I* (9º), *corpo elemental II* (11º), *corpo elemental III* (13º), *corpo elemental IV* (15º), *convocar criaturas VIII (somente elementais)* (17º), *grupo de elementais* (19º).

Elemento	Tipo de Energia	Deslocamento Elemental
Água	Frio	Nadar 18 metros
Ar	Eletricidade	Voar 18 metros (em média)
Fogo	Fogo	+9 metros ao deslocamento básico
Terra	Ácido	Escavar 9 metros

*Essas magias sempre causam o tipo de dano determinado pelo elemento do personagem. Além disso, os subtipos dessas magias mudam para corresponder ao tipo de energia do elemento correspondente.

Talentos Adicionais: Acuidade com Arma, Ataque Poderoso, Esquiva, Foco em Perícia (Conhecimento (planos)), Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Potencializar Magia, Reflexos Rápidos.

Poder Latente de Linhagem: Toda vez que o personagem conjura uma magia que causa dano de energia, ele pode mudar o tipo de dano ao tipo correspondente de sua linhagem. Isso também altera o tipo da magia para corresponder ao tipo de sua linhagem.

Poder de linhagem: Um dos quatro elementos flui no sangue do personagem, e ele pode contar com a sua força em tempos de necessidade. No 1º nível, ele deve selecionar um dos quatro elementos: água, ar, fogo ou terra. Essa escolha não pode ser alterada. Muitas de suas habilidades garantem resistências e causam dano com base no seu elemento, como indicado abaixo.

Raio Elemental (SM): A partir do 1º nível o personagem pode desencadear um raio elemental com uma ação padrão, tendo como alvo qualquer inimigo dentro de um raio de 9 metros como um ataque de toque à distância. Este raio causa 1d6 pontos de dano do seu tipo de energia + 1 para cada dois níveis de feiticeiro que o personagem possua. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Resistência Elemental (Ext): A partir do 3º nível o personagem ganha resistência 10 contra o tipo de energia vinculado a seu elemento. No 9º nível, esta resistência à energia aumenta para 20.

Explosão Elemental (SM): A partir do 9º nível o personagem pode desencadear uma explosão de poder elemental uma vez por dia. Esta explosão tem 6 metros de raio e causa 1d6 pontos de dano do seu tipo de energia por nível de feiticeiro que o personagem possua. O alvo pode efetuar um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano. Criaturas que falhem em seu teste de resistência ganham vulnerabilidade para o seu tipo de energia até o final do seu próximo turno. A CD deste teste é igual a 10 + ½ dos níveis de feiticeiro+ seu modificador de Carisma. No 9º nível ele pode usar esta habilidade uma vez por dia. No 17º nível, ele pode usar esta habilidade duas vezes por dia. No 20º nível ele pode usar essa habilidade três vezes por dia. Este poder tem um alcance de 18 metros.

Movimento Elemental (Sob): A partir do 15º nível o personagem ganha um tipo de movimento ou bônus. Esta capacidade é baseada em seu elemento escolhido, tal como indicado na tabela na página anterior.

Corpo de Elemental (Sob): No 20º nível o poder elemental se manifesta através do corpo do personagem. Ele ganha imunidade contra ataques furtivos, acertos críticos e a dano causado por seu tipo de energia.

Feérico

A natureza caprichosa das fadas corre na família do feiticeiro devido a alguma mescla de sangue de fadas ou magia. O personagem é mais emocional do que a maioria, propenso a ataques de alegria e raiva.

Perícia de Classe: Conhecimento (natureza).

Magias Adicionais: *enredar (3º), riso histérico (5º), sono profundo (7º), veneno (9º), travessia entre árvores (11º), despistar (13º), passagem invisível (15º), dança irresistível (17º), mudar de forma (19º).*

Talentos Adicionais: Acelerar Magia, Esquiva, Foco em Perícia (Conhecimento (natureza)), Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Reflexos Rápidos, Tiro à Queima-Roupa, Tiro Preciso.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que o personagem conjurar um feitiço da subescola compulsão, ele aumenta a CD para resistir à magia em +2.

Poderes de Linhagem: O personagem sempre teve um laço com o mundo natural, e quando o seu poder aumenta, o mesmo acontece com a influência das fadas sobre a sua magia.

Toque do Riso (SM): A partir do 1º nível o personagem pode fazer uma criatura cair na gargalhada por 1 rodada como um ataque de toque corpo a corpo. A criatura que ri só pode ter uma ação de movimento, mas pode defender-se normalmente. Uma vez que uma criatura foi afetada pelo toque do riso, ela é imune a seus efeitos por 24 horas. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a3 + seu modificador de Carisma.

Travessia de Floresta (Ext): A partir do 3º nível o personagem pode mover-se através qualquer tipo de vegetação rasteira (como espinhos naturais, urzes, áreas cobertas de vegetação e terrenos similares) com seu deslocamento normal e sem tomar dano ou sofrer qualquer outro impedimento. Espinhos, ramos e áreas cobertas de vegetação que foram manipuladas magicamente para impedir o movimento, no entanto, ainda o afetam.

Relance do Olhar (SM): A partir do 9º nível o personagem pode ficar invisível por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de feiticeiro. Essa habilidade funciona como a magia *invisibilidade maior*. As rodadas não precisam ser consecutivas.

Magia Feérica (Sob): A partir do 15º nível o personagem pode jogar novamente qualquer teste de nível para superar resistência à magia. Ele deve decidir utilizar esta capacidade antes dos resultados serem revelados pelo Mestre. O jogador deve tomar o segundo resultado, mesmo que este seja pior. O jogador pode usar esta habilidade à vontade.

Alma de Fada (Sob): No 20º nível a alma do personagem torna-se uma com o mundo das fadas. Ele ganha imunidade a venenos e RD 10/ferro frio. Criaturas do tipo de animal não o atacam a menos que compelidas a fazê-lo através de magia.

Uma vez por dia, ele pode lançar *caminhar nas sombras* como uma habilidade similar à magia usando seu nível de feiticeiro como seu nível de conjurador.

Infernal

Em algum lugar na história da família do personagem, um parente fez um acordo com um diabo, e esse pacto tem influenciado sua linhagem desde então. Neste feiticeiro a influencia se manifesta de uma maneira direta e óbvia, concedendo-lhe poderes e habilidades. Enquanto o seu destino ainda o pertence, ele se pergunta se a sua recompensa final será o Poço.

Tabela 3-9: Feiticeiro

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia 1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+0	+0	+2	Ignorar componentes, poder de linhagem, truques	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2°	+1	+0	+0	+3	-	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3°	+1	+1	+1	+3	Magia de linhagem, poder de linhagem	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4°	+2	+1	+1	+4	-	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5°	+2	+1	+1	+4	Magia de linhagem	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6°	+3	+2	+2	+5	-	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7°	+3	+2	+2	+5	Magia de linhagem, talento de linhagem	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8°	+4	+2	+2	+6	-	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9°	+4	+3	+3	+6	Magia de linhagem, poder de linhagem	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10°	+5	+3	+3	+7	-	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11°	+5	+3	+3	+7	Magia de linhagem	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12°	+6/+1	+4	+4	+8	-	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13°	+6/+1	+4	+4	+8	Magia de linhagem, talento de linhagem	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14°	+7/+2	+4	+4	+9	-	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15°	+7/+2	+5	+5	+9	Magia de linhagem, poder de linhagem	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16°	+8/+3	+5	+5	+10	-	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17°	+8/+3	+5	+5	+10	Magia de linhagem	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18°	+9/+4	+6	+6	+11	-	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+9/+4	+6	+6	+11	Magia de linhagem, talento de linhagem	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+10/+5	+6	+6	+12	Poder de linhagem	6	6	6	6	6	6	6	6	6

Perícia de **Classe:** Diplomacia.

Magias **Adicionais:** *proteção conta o bem* (3°), *raio ardente* (5°), *sugestão* (7°), *encantar monstro* (9°), *dominar pessoas* (11°), *âncora planar (diabos e criaturas com o modelo diabólico somente)* (13°), *teleporte maior* (15°), *palavra de poder: atordoar* (17°), *chuva de meteoros* (19°).

Talentos Adicionais: Desarmar Aprimorado, Enganador, Especialização em Combate, Foco em Perícia (Conhecimento (planos)), Lutar às Cegas, Magia Penetrante, Prolongar Magia e Vontade de Ferro.

Poder Latente de Linhagem: Sempre que o personagem conjurar uma magia da subescola encantamento, a CD para resistir à magia ganha um modificador de +2.

Poderes de Linhagem: O personagem pode utilizar o poder do Inferno, embora ele deva ter cuidado com a sua influência corruptiva. Tal poder não vem sem um preço.

Toque da Corrupção (SM): A partir do 1° nível o personagem pode deixar uma criatura abalada (consulte Apêndice 2), como um ataque de toque corpo a corpo. Este efeito continua por um número de turnos igual a ½ seu nível de feiticeiro (mínimo 1). Criaturas abaladas por esta habilidade irradiam uma aura maléfica, como se fossem uma criatura extraplanar maléfica (consulte *detectar o mal*). Vários toques não se acumulam, mas adicionam à duração. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Resistências Infernais (Ext): A partir do 3° nível o personagem ganha resistir ao fogo 5 e um bônus de +2 em testes de resistência feitos contra veneno. A partir do 9° nível, sua resistência ao fogo aumenta para 10 e seu bônus nos testes de resistência contra venenos aumenta para +4.

Fogo do Inferno (SM): A partir do 9° nível, o personagem pode conjurar uma coluna de fogo do inferno.

Esta explosão de 3 metros de raio causa 1d6 pontos de dano por fogo por nível de feiticeiro. Aqueles capturados na área da explosão devem fazer um teste de resistência de Reflexos para receber metade do dano. Criaturas bondosas que falharem em seus testes ficam abaladas por um número de rodadas igual a seu nível de feiticeiro.

A CD deste teste é igual a 10 + ½ de seu nível de feiticeiro + seu modificador de Carisma.

A partir do 9° nível o personagem pode usar essa habilidade uma vez por dia. A partir do 17° nível ele pode usar a habilidade duas vezes por dia. No 20° nível o personagem pode usar essa habilidade três vezes por dia.

Este poder tem um alcance de 18 metros.

Asas Negras (Sob): A partir do 15° nível, o personagem pode desenvolver temíveis asas de morcego como uma ação padrão, dando-lhe uma velocidade de voo de 18 metros com capacidade de manobra média. As asas podem ser descartadas com uma ação livre.

Poder do Abismo (Sob): No 20° nível a forma do personagem se torna uma com poder maléfico. Ele ganha imunidade ao fogo e veneno. Ele também ganha resistência ao ácido 10,resistência ao frio 10 e a capacidade de ver perfeitamente em qualquer tipo de escuridão em um alcance de 18 metros.

Tabela 3-10: Magias Conhecidas de Feiticeiro

	Magias Conhecidas									
Nível	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5°	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6°	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7°	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8°	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9°	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10°	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11°	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12°	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13°	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14°	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15°	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16°	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	-
18°	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20°	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

Morto-vivo

A mácula da sepultura corre nas veias da família do personagem. Talvez um de seus antepassados tenha se tornado um poderoso lich ou vampiro, ou talvez ele seja um natimorto que repentinamente voltou à vida. De qualquer maneira, as forças da morte agem através dele e tocam todas as suas ações.

Perícia de Classe: Conhecimento (religião).

Magias Adicionais: *toque macabro (3°), vitalidade ilusória (5°), toque vampírico (7°), animar os mortos (9°), onda de fadiga (11°), pós vida em morte (13°), dedo da morte (15°), ressecamento horrível (17°), drenar energia (19°).*

Talentos Adicionais: Duro de Matar, Foco em Magia, Foco em Perícia (Conhecimento (religião)), Magia em Combate, Magia sem Gestos, Tolerância, Vitalidade, Vontade de Ferro.

Poder Latente de Linhagem: Alguns mortos-vivos são suscetíveis às magias que afetam a mente conjuradas pelo personagem. Mortos-vivos corpóreos que antes eram humanoides são tratados como humanoides para efeitos de determinar quais magias os afetam.

Poderes de Linhagem: O personagem pode invocar os poderes pútridos da vida após a morte. Infelizmente, quanto mais ele os utilizar mais perto ele estará de se juntar a eles.

Toque do Sepulcro (SM): A partir do 1° nível o personagem pode fazer um ataque de toque como uma ação padrão, este ataque faz com que uma criatura viva fique abalada por um número de rodadas igual a ½ de seu nível de feiticeiro (mínimo de 1). Se ele tocar uma criatura abalada com essa habilidade, ela torna-se assustada (consulte Apêndice 2) por 1 rodada se tiver menos Dados de Vida do que o feiticeiro tem níveis. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Dádiva da Morte (Sob): A partir do 3° nível o personagem ganha resistência ao frio 5 e RD 5/- contra dano não letal. A partir do 9° nível sua resistência ao frio aumenta para 10 e a sua RD aumenta para 10/- contra dano não letal.

Ao Alcance da Morte (SM): A partir do 9° nível o personagem pode fazer um grupo de braços esqueléticos saírem do solo para arranhar e ferir seus inimigos.

Os braços esqueléticos irrompem do chão em um raio de 6 metros. Qualquer pessoa nesta área recebe 1d6 pontos de dano cortante por nível de feiticeiro. Aqueles capturados na área podem fazer um teste de resistência de Reflexos para receber metade do dano. Aqueles que falharem no teste de resistência são incapazes de se mover por 1 rodada. A CD deste teste é igual a 10 + ½ de seus níveis de feiticeiro + seu modificador de Carisma. Os braços esqueléticos desaparecem após 1 rodada. Os braços devem surgir a partir de uma superfície sólida. A partir do 9° nível o personagem pode usar esta habilidade uma vez por dia. A partir do 17° nível ele pode utilizar essa habilidade duas vezes por dia. No 20° nível ele pode utilizar esta habilidade três vezes por dia. Este poder tem um alcance de 18 metros.

Forma Incorpórea (SM): A partir do 15° nível o personagem pode tornar-se incorpóreo por 1 rodada por nível de feiticeiro. Enquanto nesta forma, ele ganha o subtipo incorpóreo.

O personagem só recebe metade do dano de fontes corporais, desde que elas sejam mágicas (ele não recebe nenhum dano de armas e objetos não mágicos). Da mesma forma, seus feitiços causam apenas metade do dano a criaturas corpóreas. Magias e outros efeitos que não causam dano funcionam normalmente. O personagem pode utilizar esta habilidade uma vez por dia.

Um de Nós (Ext): No 20° nível o corpo físico do personagem começa a apodrecer (a aparência física dessa decadência depende do jogador) e mortos-vivos o veem como um deles. O personagem ganha imunidade ao frio, dano não letal, paralisia e sono. Ele também ganha RD 5/-. Mortos-vivos pouco inteligentes não notam o personagem a menos que ele os ataque. O personagem recebe um bônus de moral +4 em testes de resistência feitos contra magias e habilidades similares à magia lançada por mortos-vivos.

Guerreiro

Alguns pegam em armas por glória, riqueza ou vingança. Outros vão para a batalha para provarem a si mesmos, para proteger os outros ou por que não sabem fazer outra coisa. Outros ainda aprendem o caminho do guerreiro profissional para aprimorar seus corpos no campo de batalha e provar sua coragem na forja da guerra. Senhores do campo de batalha, os guerreiros são muito díspares, treinando com muitas armas ou apenas uma,

aperfeiçoando os usos de armadura, aprendendo as técnicas de combate de mestres exóticos, estudando a arte da luta, tudo para moldarem-se em armas vivas. Muito mais do que meros brutamontes, esses guerreiros qualificados revelam a verdadeira letalidade das suas armas, transformando pedaços de metal em instrumentos capazes de domar reinos, trucidar monstros e estimular os corações dos exércitos. Soldados, cavaleiros, caçadores e artistas de guerra, os guerreiros são campeões inigualáveis, e ai de quem se atreva ficar em seu caminho.

Função: Guerreiros se destacam em combate: — derrotar inimigos, controlar o fluxo da batalha, e sobreviver às missões em si. Enquanto suas armas e métodos específicos os garantem uma ampla variedade de táticas, poucos podem se igualar aos guerreiros em proezas de batalha.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d10

Perícias de Classe

As perícias de classe de um guerreiro são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (engenharia) (Int), Conhecimento (exploração) (Int), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos guerreiros.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um guerreiro sabe usar todas as armas simples e marciais, todas as armaduras (leve, média e pesada) e escudos (incluindo escudo de corpo).

Talentos Adicionais: No 1° nível, e a cada nível par subsequente, um guerreiro ganha um talento adicional em adição aos talentos ganhos com o avanço normal (o que significa que o guerreiro ganha em novo talento a cada nível) do personagem. Esses talentos bônus devem ser selecionados dentre os listados como talentos de combate, às vezes também chamado de "talentos bônus de guerreiro".

Ao atingir o 4° nível, e a cada quatro níveis subsequentes (8°, 12°, e assim por diante), o guerreiro pode aprender um novo talento adicional no lugar de um talento adicional que ele já aprendeu. Isso significa que o guerreiro perde o talento que tinha escolhido em um nível anterior e o troca de um novo. O talento antigo não pode ser um que foi usado como pré-requisito para outro talento, classe de prestígio ou outra habilidade. O guerreiro só pode mudar um talento por nível (dentre os listados acima) e deve escolher se quer ou não trocar o talento no momento em que ganha um novo talento adicional para o nível.

Bravura (Ext): A partir do 2° nível um guerreiro ganha um bônus de +1 em seus testes de resistência de Vontade contra medo. Este bônus aumenta em +1 a cada quatro níveis após o 2°.

Treinamento com Armaduras (Ext): A partir de 3° nível um guerreiro aprende a ser mais ágil enquanto veste sua armadura. Sempre que ele veste uma armadura, reduz a penalidade por usar armadura em testes em 1 (um mínimo de 0) e aumenta o bônus máximo de Destreza permitido pela armadura em 1.

A cada quatro níveis subsequentes (7°, 11° e 15°), estes bônus aumentam em +1, chegando a uma redução máxima de -4 na penalidade da armadura e um aumento de +4 ao bônus de Destreza máximo permitido.

Além disso, um guerreiro também pode se mover a sua velocidade normal enquanto estiver usando armadura média. A partir do 7° nível um guerreiro pode se mover a sua velocidade normal enquanto estiver usando armadura pesada.

Treinamento com Armas (Ext): A partir do 5° nível um guerreiro pode selecionar um grupo de armas como indicado abaixo. Sempre que ele ataca com uma arma deste grupo, ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano.

A cada quatro níveis subsequentes (9°, 13° e 17°), um guerreiro se torna ainda mais treinado, com acesso a outro grupo de armas. Ele ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano quando se utiliza uma arma deste grupo também. Além disso, o bônus concedido por grupos de armas anteriores aumentam em +1 também. Por exemplo, quando um guerreiro atinge o 9° nível, ele recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano com um grupo de armas e um bônus de +2 nas jogadas de ataque e dano do grupo de armas selecionado no 5° nível. Bônus concedido a

TABELA 3–11: GUERREIRO

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1°	+1	+2	+0	+0	Talento adicional
2°	+2	+3	+0	+0	Talento adicional, bravura +1
3°	+3	+3	+1	+1	Treinamento com armaduras 1
4°	+4	+4	+1	+1	Talento adicional
5°	+5	+4	+1	+1	Treinamento com armas 1
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Talento adicional bravura +2
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Treinamento com armaduras 2
8°	+8/+3	+6	+2	+2	Talento adicional
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Treinamento com armas 2
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Talento adicional, bravura +3
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+3	Treinamento com armaduras 3
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Talento adicional
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+4	Treinamento com armas 3
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Talento adicional, bravura +4
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+5	Treinamento com armaduras 4
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Talento adicional
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	Treinamento com armas 4
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Talento adicional, bravura +5
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	Maestria com armaduras
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Talento adicional, maestria com arma

armas que fazem parte de mais de um grupo não se acumulam. O personagem utiliza o maior bônus concedido por uma arma, se ela reside em dois ou mais grupos.

Um guerreiro também adiciona este bônus a qualquer teste de manobra de combate efetuados com armas deste grupo. Este bônus também se aplica a Defesa contra Manobra de Combate do guerreiro quando a defesa se aplica a tentativas de desarmar e fender feitas contra armas desse grupo.

Grupos de armas são definidos abaixo (o Mestre pode adicionar outras armas para esses grupos, ou adicionar novos grupos).

Arcos: arco curto, arco longo, arco curto composto e arco longo composto.

Armas de Haste: alabarda, glaive, guisarme e ranseur.

Armas Duplas: bordão, espada de duas lâminas, mangual atroz, machado duplo orc, martelo com gancho gnômico, e urgrosh anão.

Armas de Arremesso: adaga, azagaia, boleadeiras, cajado funda halfling, clava, dardo, funda, faca estrela, lança, lança curta, machado de arremesso, martelo leve, rede, shuriken, tridente e zarabatana.

Bestas: besta leve, besta leve de repetição, besta de mão, besta pesada e besta pesada de repetição.

Lâminas Leves: adaga, espada curta, faca estrela, foice, kama, kukri e rapieira.

Lâminas Pesadas: cimitarra, espada bastarda, espada curvada élfica, espada de duas lâminas, espada grande, espada longa, falcione e segadeira.

Lanças: azagaia, lança, lança curta, lança longa, lança de cavalaria e tridente.

Machados: machadinha, machado de arremesso, machado grande, machado de batalha, machado de guerra anão, machado duplo orc, picareta leve e picareta pesada.

Manguais: chicote, correntes com cravos, maça estrela, mangual atroz, mangual, mangual pesado e nunchaku.

Martelos: clava, clava grande, maça leve, maça pesada, martelo de guerra e martelo leve.

Monge: bordão, golpe desarmado, kama, nunchaku, sai, shuriken e sianghan.

Natural: golpe desarmado e todas as armas naturais como mordida, garras, lacerar, cauda e asa.

Curta distância: adaga de soco (katar), armadura com cravos, escudo com cravos, escudo leve, escudo pesado, golpe desarmado, manopla, manopla com cravos e porrete.

Maestria com Armaduras (Ext): A partir do 19° nível o guerreiro ganha RD 5/- sempre que estiver vestindo uma armadura ou usando um escudo.

Maestria com Arma (Ext): No 20° nível o guerreiro deve escolher uma arma, como por exemplo: espada longa, machado grande ou arco curto composto. Quaisquer ataques feitos com essa arma confirmam automaticamente todas as ameaças de acerto crítico e tem o seu multiplicador de dano aumentado em 1 (x2 torna-se x3, por exemplo). Além disso, ele não pode ser desarmado enquanto empunhar uma arma deste tipo.

LADINO

A vida é uma aventura sem fim para aqueles que vivem de sua perspicácia. Sempre um passo à frente do perigo, ladinos contam com astúcia, habilidade e charme para mudar o destino a seu favor. Nunca sabendo o que esperar, eles se preparam para tudo, tornando-se mestres de uma ampla variedade de habilidades, treinando-se para serem manipuladores hábeis, ágeis acrobatas, perseguidores sorrateiros ou mestres de qualquer uma das dezenas de outras profissões ou talentos. Ladrões e apostadores, golpistas e diplomatas, bandidos e caçadores de recompensas, exploradores e investigadores, todos podem ser considerados ladinos, bem como inúmeras outras profissões que dependem de inteligência, talento ou sorte. Embora muitos ladinos favoreçam cidades e as inúmeras oportunidades de civilização, alguns abraçam a vida na estrada, indo longe, encontrando pessoas exóticas e enfrentando riscos fantásticos em busca de riquezas igualmente fantásticas. No final, qualquer um que deseja moldar seu destino e vida em seus próprios termos pode vir a ser chamado de ladino.

Função: Ladinos são exímios em se deslocar de forma discreta e em pegar seus inimigos de surpresa, e tendem a evitar o combate direto. Suas variadas competências e habilidades lhes permitem ser incrivelmente versáteis, com grandes variações de especialização existente entre diferentes ladinos.

A maioria, no entanto, se destaca na superação de obstáculos de todos os tipos, de destrancar portas e desarmar armadilhas até ludibriar perigos mágicos e enganar adversários mais obtusos.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d8.

Perícias de classe

As perícias de classe de um ladino são: Acrobacia (Des), Apresentação (Car), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (exploração) (Int), Conhecimento (local) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Linguística (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Int), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des), Profissão (Int), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Graduações de Perícia **por Nível:** 8 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos ladinos.

Proficiência com Armas e Armaduras: Ladinos podem utilizar todas as armas simples, além de arco curto, besta de mão, espada curta, porrete, e rapieira. Eles podem utilizar armaduras leves, mas não escudos.

Ataque Furtivo: Se um ladino puder atingir um oponente quando este for incapaz de se defender de forma eficaz, poderá atingir um ponto vital para causar dano extra.

O ataque do ladino causa um dano adicional sempre que seu alvo tiver o bônus de Destreza na CA negado (independente do alvo ter um bônus de Destreza ou não), ou quando o ladino flanquear seu alvo. Este dano extra é 1d6 no 1º nível e aumenta em 1d6 a cada dois níveis de ladino depois disso. Caso o ladino consiga um acerto crítico em um ataque furtivo, esse dano extra não é multiplicado. Ataques à distância podem contar como ataques furtivos apenas se o alvo está dentro de um alcance de 9 metros.

Com uma arma que causa dano não letal (como porrete, chicote ou um golpe desarmado), um ladino pode fazer um ataque furtivo que causa dano não letal ao invés de dano letal. Ele não pode usar uma arma que causa dano letal para causar dano não letal num ataque furtivo, nem mesmo com a penalidade habitual de -4.

O ladino deve ser capaz de ver o alvo bem o suficiente para escolher um ponto vital e deve ser capaz de chegar a tal ponto. Um ladino não pode efetuar um ataque furtivo econtra um alvo oculto.

Encontrar Armadilhas: Um ladino adiciona ½ de seus níveis a testes de Percepção feitos para localizar armadilhas e para os testes de Operar Mecanismo (mínimo +1). Um ladino pode usar Operar Mecanismo para desarmar armadilhas mágicas.

Evasão (Ext): A partir do 2º nível um ladino pode evitar até mesmo ataques mágicos e incomuns com grande agilidade. Se ele for bem sucedido em um teste de resistência de Reflexos contra um ataque que normalmente causaria metade do dano em um teste bem sucedido, ele não recebe dano algum. Evasão só pode ser usada se o ladino estiver usando armadura leve ou nenhuma armadura.

Um ladino indefeso não ganha o benefício de evasão.

Proezas de Ladino: Quando o ladino ganha experiência, aprende uma série de talentos que o ajudam e confundem seus inimigos. No 2º nível, um ladino ganha uma proeza de ladino. Ele também ganha uma proeza de ladino adicional a cada 2 níveis de ladino depois de 2 º nível. Um ladino não pode selecionar uma mesma proeza mais de uma vez.

Proezas marcadas com um asterisco adicionam efeitos ao ataque furtivo de um ladino. Apenas uma dessas proezas pode ser aplicado a um ataque individual e a decisão deve ser tomada antes da jogada de ataque ser feita.

Ataque Hemorrágico (Ext):* Um ladino com esta habilidade pode fazer que adversários vivos sangrem ao acerta-los com um ataque furtivo. Este ataque faz com que o alvo receba um ponto de dano adicional a cada rodada para cada dado que o ladino jogue para calcular o dano de seu ataque furtivo (por exemplo: 4d6 é igual a 4 pontos de hemorragia).

Criaturas com hemorragia recebem essa quantidade de dano a cada rodada, no início da rodada. A hemorragia pode ser interrompida por um teste de Cura com CD 15 ou a aplicação de qualquer efeito que cure pontos de dano. O dano hemorrágico causado por essa habilidade não se acumula com ela mesma. Dano por sangramento ignora qualquer redução de dano que a criatura possuir.

Truque de Combate: Um ladino que selecione este talento ganha um talento de combate bônus (consulte Capítulo 5).

Furtividade Rápida (Ext): Esta habilidade permite que um ladino utilize todo o seu deslocamento enquanto usa a perícia Furtividade sem penalidades.

Acuidade Ladina: Um ladino que selecione este talento ganha Acuidade com Armas como um talento adicional.

Andar sobre Beirais (Ext): Esta habilidade permite que um ladino se mova ao longo de superfícies estreitas a toda a velocidade ao utilizar a perícia Acrobacia sem penalidades. Além disso, um ladino com este talento não fica desprevenido quando usa a perícia Acrobacia para se mover ao longo de superfícies estreitas.

Magia Maior (SM): Um ladino com este talento ganha a habilidade de conjurar uma magia de 1º nível da lista de magias de feiticeiro/mago duas vezes por dia como uma habilidade similar à magia. O nível de conjurador dessa habilidade é igual ao nível de ladino. A CD do teste para essa magia é 11 + o modificador de Inteligência do ladino. O ladino deve ter uma Inteligência de pelo menos 11 para selecionar esta habilidade. Um ladino deve ter o talento ladino magia menor antes de escolher este talento.

Magia Menor (SM): Um ladino com este talento ganha a habilidade de conjurar uma magia de nível 0 da lista de magias de feiticeiro/mago. Este feitiço pode ser lançado três vezes ao dia como uma habilidade similar à magia. O nível de conjurador para esta habilidade é igual ao nível de ladino. A CD do teste para esta magia é 10 + o modificador de Inteligência do ladino. O ladino deve ter uma Inteligência de pelo menos 10 para selecionar este talento.

Desarmar Rápido (Ext): Um ladino com esta habilidade precisa de metade da quantidade de tempo normal para desativar uma armadilha usando a perícia Operar Mecanismo (mínimo de 1 rodada).

Resiliência (Ext): Uma vez por dia, um ladino com esta habilidade pode ganhar uma determinada quantidade de pontos de vida temporários igual ao seu nível de ladino. Ativar esta habilidade é uma ação imediata que só pode ser realizada quando o personagem é levado abaixo de 0 pontos de vida. Esta capacidade pode ser utilizada para impedir que ele morra. Estes pontos de vida temporários duram por 1 minuto. Se os pontos de vida do

ladino caírem abaixo de 0 devido à perda destes pontos de vida temporários, ele cai inconsciente e começa a morrer normalmente.

Rastejar do Ladino (Ext): Quando caído, um ladino com esta habilidade pode se mover com a metade de seu deslocamento. Este movimento provoca ataques de oportunidade normalmente. Um ladino com este talento pode dar um passo de ajuste enquanto rasteja.

Reação Tardia (Ext):* Os oponentes que sofreram dano com o ataque furtivo do ladino não podem fazer ataques de oportunidade por uma rodada.

Levantar-se (Ext): Um ladino com esta habilidade pode levantar-se a partir de uma posição caída como uma ação livre. O uso desta habilidade ainda provoca ataques de oportunidade para levantar-se enquanto ameaçado por um inimigo.

Ataque Surpresa (Ext): Durante a rodada de surpresa, adversários são sempre considerados indefesos para um ladino com esta habilidade, mesmo que já tenham agido.

Perceber Armadilha (Ext): Sempre que um ladino com esta habilidade chega a 3 metros de uma armadilha, faz imediatamente um teste da perícia Percepção para notar a armadilha. Esta jogada deve ser feita em segredo pelo Mestre.

Treinamento com Armas: Um ladino que escolhe esta habilidade ganha o talento Foco em Arma como um talento adicional.

Pressentir Armadilhas (Ext): A partir do 3° nível um ladino ganha um sentido intuitivo que o alerta para o perigo de armadilhas, dando-lhe um bônus de +1 em testes de resistência de Reflexos para evitar armadilhas e um bônus de esquiva de +1 na CA contra ataques feitos por armadilhas. Estes bônus sobem para +2 quando o ladino atinge o 6° nível, para +3 quando ele atinge o 9° nível, para +4 quando ele atinge o 12° nível, para +5 no 15° nível e +6 no 18° nível.

Bônus de pressentir armadilhas ganhos por mais de uma classe se acumulam.

Esquiva Sobrenatural (Ext): A partir do 4° nível, um ladino pode reagir ao perigo antes que seus sentidos normalmente permitirem que ele o faça. Ele não pode ser pego desprevenido, nem perde seu bônus de Des na CA se o atacante for invisível. Ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA se estiver imobilizado. Um ladino com esta capacidade ainda pode perder seu bônus de Destreza na CA se um oponente for bem sucedido na manobra finta (consulte o Capítulo 8) contra ele.

Se um ladino já tem o talento esquiva sobrenatural de uma classe diferente, ganha automaticamente esquiva sobrenatural aprimorada (ver abaixo).

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): Um ladino de 8° nível e acima não pode mais ser flanqueado.

Esta defesa nega a outro ladino a capacidade de esgueirar-se e atacar o personagem, o flanqueando, a menos que o atacante tenha pelo menos quatro níveis de ladino a mais que o alvo..

Se um personagem já tem esquiva sobrenatural (veja acima) de outra classe, os níveis das classes que concedem a esquiva sobrenatural se acumulam para determinar o nível mínimo necessário de ladino para flanquear o personagem.

Proezas Avançadas: No 10° nível, e a cada dois níveis subsequentes, um ladino pode escolher uma das seguintes proezas avançadas em lugar de uma proeza de ladino.

Golpe Incapacitante (Ext): Um ladino com esta habilidade pode fazer um ataque furtivo em seus adversários com tanta precisão que seus golpes os enfraquecem. Um adversário danificado por um de seus ataques furtivos também recebe 2 pontos de dano em sua Força.

Rolamento Defensivo (Ext): Com este talento avançado, o ladino pode rolar de um golpe potencialmente letal e receber menos dano do que de outra forma receberia.

Uma vez por dia, quando teria seus pontos de vida reduzidos a 0 ou menos por dano em combate (de uma arma ou outro golpe, mas não de mágica ou habilidade especial), o ladino pode tentar efetuar um rolamento para fora da área de dano. Para usar essa habilidade, o ladino deve fazer um teste de resistência de Reflexos (CD = dano causado). Se o teste for bem-sucedido, ele recebe apenas metade do dano do golpe; se falhar, recebe o dano total. O ladino deve estar ciente do ataque e ser capaz de reagir

Tabela 3-12: Ladino

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1°	+0	+0	+2	+0	Ataque furtivo +1d6, encontrar armadilhas
2°	+1	+0	+3	+0	Evasão, proeza de ladino
3°	+2	+1	+3	+1	Ataque furtivo +2d6, pressentir armadilhas +1
4°	+3	+1	+4	+1	Proeza de ladino, esquiva sobrenatural
5°	+3	+1	+4	+1	Ataque furtivo +3d6
6°	+4	+2	+5	+2	Proeza de ladino, pressentir armadilhas +2
7°	+5	+2	+5	+2	Ataque furtivo +4d6
8°	+6/+1	+2	+6	+2	Esquiva sobrenatural aprimorada, proeza de ladino
9°	+6/+1	+3	+6	+3	Ataque furtivo +5d6, pressentir armadilhas +3
10°	+7/+2	+3	+7	+3	Proeza avançada, proeza de ladino
11°	+8/+3	+3	+7	+3	Ataque furtivo +6d6
12°	+9/+4	+4	+8	+4	Proeza de ladino, pressentir armadilhas +4
13°	+9/+4	+4	+8	+4	Ataque furtivo +7d6
14°	+10/+5	+4	+9	+4	Proeza de ladino
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Ataque furtivo +8d6, pressentir armadilhas +5
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Proeza de ladino
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Ataque furtivo +9d6
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Proeza de ladino, pressentir armadilhas +6
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Ataque furtivo +10d6
20°	+15/+10/+5	+6	**+12**	+6	Golpe de mestre, proeza de ladino

a ele para efetuar seu teste defensivo; caso seu bônus de Destreza na CA esteja negado, ele não pode usar esta habilidade. Como este efeito normalmente não é aplicado em uma situação em que um personagem pode fazer um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano, a capacidade de evasão do ladino não se aplica ao rolamento defensivo.

Ataque Dissipador (Sob):* Adversários que são alvos de dano de um ataque furtivo por um ladino com esta habilidade são afetados por *dissipar magia* (exatamente como a magia), visando o efeito mágico de nível mais baixo ativo no alvo. O nível de conjurador para esta habilidade é igual ao nível do ladino. Um ladino deve ter o talento ladino magia maior antes de escolher ataque dissipador.

Evasão Aprimorada (Ext): Este talento funciona como evasão, exceto que enquanto o ladino ainda não sofre dano após um teste de resistência de Reflexos bem-sucedido, a partir de agora recebe apenas metade do dano em um teste que ele falhar. Um ladino indefeso não ganha o benefício de evasão aprimorada.

Oportunista (Ext): Uma vez por rodada, o ladino pode fazer um ataque de oportunidade contra um adversário que tenha recebido dano em combate corpo a corpo de outro personagem. Este ataque conta como um ataque de oportunidade para aquela rodada. Mesmo um ladino com talento Reflexos em Combate não pode usar esta habilidade mais de uma vez por rodada.

Maestria em Perícia: O ladino se torna tão confiante no uso de certas perícias que pode usá-las de forma confiável, mesmo em condições adversas.

Ao ganhar este talento o ladino escolhe entre suas perícias uma quantidade igual a 3 + seu modificador de Inteligência. Quando efetuar um teste de perícia com uma destas perícias, ele pode escolher 10 mesmo quando stress e distrações normalmente o preveniriam de fazê-lo. Um ladino pode escolher este talento mais de uma vez, escolhendo perícias adicionais nas quais aplicar a maestria em perícia.

Mente Escorregadia (Ext): Esta habilidade representa a habilidade do ladino em escapar de efeitos mágicos que de outra forma o controlariam ou o compeliriam. Se um ladino com mente escorregadia é afetado por um magia ou efeito da escola encantamento e falha em seu teste de resistência, pode tentar mais uma vez na rodada seguinte com a mesma CD. Ele recebe apenas esta chance de ser bem sucedido no teste de resistência a mais.

Talento: Um ladino pode escolher qualquer talento que esteja qualificado no lugar de um talento de ladino.

Golpe de Mestre (Ext): Ao atingir o 20° nível, um ladino torna-se incrivelmente mortal quando se trata de causar dano com ataque furtivo

Cada vez que o ladino causa dano com um ataque furtivo, pode escolher um dos três seguintes efeitos o alvo cai no sono por 1d4 horas, fica paralisado por 2d6 rodadas, ou morre. Independentemente do efeito escolhido, o alvo recebe um teste de resistência de Fortitude para negar o efeito adicional. A CD deste teste é igual a 10 + ½ dos níveis de ladino + seu modificador de Inteligência.

Uma vez que uma criatura tenha sido alvo de um golpe de mestre, independentemente de haver ou não passado no teste de resistência, essa criatura é imune ao golpe de mestre por 24 horas.

Criaturas que são imunes ao dano de ataque furtivo também são imunes a esta habilidade.

MAGO

Além do véu do mundano escondem-se os segredos do poder absoluto. As obras de seres além do alcance dos mortais, as lendas de reinos onde deuses e espíritos caminham lado a lado, o conhecimento de criações ao mesmo tempo maravilhosas e terríveis, tais mistérios chamam aqueles com a ambição e o intelecto para elevar-se acima do povo comum e compreender o verdadeiro poder. Esse é o caminho do mago. Estes conjuradores astutos buscam, coletam e cobiçam conhecimento esotérico, utilizando estas artes para criar maravilhas além das habilidades de meros mortais. Enquanto alguns podem escolher um campo particular de estudo mágico e se tornar mestres de tais poderes, outros abraçam a versatilidade, deleitando-se com as maravilhas ilimitadas de toda a magia. Em ambos os casos, magos formam um grupo astuto e potente, capaz de destruir seus inimigos, capacitar seus aliados e moldar o mundo como deseja.

Função: Enquanto magos universalistas estudam para se preparar para qualquer tipo de perigo, magos especialistas estudam escolas de magia que os tornem excepcionalmente qualificados dentro de um foco específico. No entanto, não importa sua especialidade, todos os magos são mestres do impossível e podem ajudar a seus aliados na superação de qualquer perigo.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Perícias de classe

As perícias de classe de um mago são: Artes Mágicas (Int), Avaliação (Int), Conhecimento (todos) (Int), Linguística (Int), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Voo (Des).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos magos.

Proficiência com Armas e Armaduras: Magos podem utilizar a adaga, besta leve, besta pesada, bordão e clava, mas nenhuma forma de armadura ou escudo. Armaduras interferem com os gestos do mago, o que pode fazer com que magias com elementos somáticos falhem.

Magias: Um mago conjura magias arcanas retiradas da lista de magias para feiticeiro/mago apresentada no Capítulo 10. Um mago deve escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para aprender, preparar ou conjurar uma magia, o mago deve ter um valor de Inteligência igual a pelo menos 10 + o nível da magia. A classe de dificuldade para um teste de resistência contra a magia de um mago é 10 + o nível da magia + modificador de Inteligência do mago.

Um mago pode conjurar apenas um determinado número de magias de cada nível por dia. Sua cota de magias diárias é dada na Tabela 3-13. Além disso, ele recebe Magias Adicionais por dia se tiver um alto valor de Inteligência (ver Tabela 1-3).

Um mago pode saber qualquer número de magias. Ele deve escolher e preparar suas magias com antecedência, obtendo 8 horas de sono e gastando uma hora estudando seu grimório. Enquanto estuda, o mago decide quais magias preparar.

Idioma Adicional: Um mago pode substituir Dracônico por um dos idiomas adicionais disponíveis ao personagem por sua raça.

Elo Arcano (Ext ou SM): No 1° nível um mago forma uma forte ligação com um objeto ou uma criatura. Este vínculo pode tomar uma de duas formas: um objeto ligado ou um familiar. Um familiar é um animal mágico que aumenta as habilidades e os sentidos do mago, e pode ajudá-lo na magia, enquanto o objeto ligado é um item que um mago pode usar para conjurar magias adicionais ou para servir como um item mágico. Uma vez que um mago faz esta escolha, ela é permanente e não pode ser alterada. Regras para familiares aparecem na página 71, enquanto as regras para objetos ligados são apresentadas a seguir.

Magos que escolhem um objeto ligado começam o jogo com um objeto sem nenhum custo. Os objetos que são alvos de uma ligação arcana devem situar-se em uma das seguintes categorias: amuleto, anel, arma, cajado ou varinha. Esses objetos são sempre obras-primas. Armas adquiridas no 1° nível não são feitas de qualquer material especial. Se o objeto for um amuleto ou anel, deve ser usado para ter efeito, enquanto cajados, varinhas e armas devem ser empunhados em uma mão. Se um mago tenta conjurar um feitiço sem vestir ou empunhar o seu objeto ligado, deve fazer um teste de concentração ou perder a magia. A CD para este teste é igual a 20 + o nível da magia. Se o objeto for um anel ou amuleto, ocupa o dedo ou o pescoço normalmente.

Um objeto ligado pode ser usado uma vez por dia para conjurar qualquer magia que o mago tem em seu grimório e é capaz de conjurar, mesmo que a magia não esteja preparada. Essa magia é tratada como qualquer outra magia lançada pelo mago, incluindo o tempo de conjuração, duração e outros efeitos dependentes do nível do mago. Essa magia não pode ser modificada por talentos metamágicos ou outras habilidades. O objeto ligado não pode ser usado para lançar magias das escolas opostas as do mago (veja Escolas de Magia).

Um mago pode adicionar habilidades mágicas adicionais para seu objeto ligado como se tivesse os talentos de criação de itens necessários, se atender aos pré-requisitos de nível do talento. Por exemplo, um mago com uma adaga ligada deve ser pelo menos de 5° nível para adicionar habilidades mágicas a sua adaga (consulte o talento Criar Armas e Armaduras Mágicas no Capítulo 5). Se o objeto ligado for uma varinha, perde suas habilidades de varinha quando a sua última carga é consumida, mas não é destruída e mantém todas as suas propriedades de objeto ligado e pode ser usado para criar uma nova varinha. As propriedades mágicas de um objeto ligado, incluindo quaisquer habilidades mágicas adicionadas ao objeto, somente funcionam com o mago que o possui. Se o proprietário de um objeto ligado morre, ou o item é substituído, o objeto será revertido para uma versão obra-prima não mágica do tipo apropriado.

Se um objeto ligado for danificado, ele é restaurado para seus pontos de vida totais da próxima vez que o mago preparar suas magias. Se o objeto de um elo arcano é perdido ou destruído, ele pode ser substituído após uma semana em um ritual especial, que custa 200 PO por nível de mago, mais o custo do item obra-prima. Este ritual leva 8 horas para ser concluído. Itens substituídos desta maneira não possuem qualquer um dos encantos adicionais do item ligado anterior. Um mago pode escolher um item mágico existente como seu objeto ligado. Isso funciona da mesma forma como a substituição de um item perdido ou destruído, exceto que o novo item mágico mantém suas habilidades ao ganhar as vantagens e desvantagens de se tornar um objeto ligado.

Escolas de Magia: Um mago pode escolher se especializar em uma escola de magia, ganhando magias e poderes adicionais baseados nesta escola. Essa escolha deve ser feita no 1º nível, e uma vez feita, não pode ser alterada. Um mago que não selecionar uma escola recebe o título de universalista.

Um mago que escolha se especializar em uma escola de magia deve selecionar duas outras escolas como as suas escolas opostas, representando os conhecimentos sacrificados em uma área do conhecimento arcano para ganhar o domínio em outro. Um mago que prepara magias de suas escolas opostas deve usar duas cotas de magia vagas desse nível para preparar a magia. Por exemplo, um mago com evocação como uma escola oposta deve gastar duas cotas de magia de 3º nível disponíveis para preparar uma *bola de fogo*. Além disso, um especialista recebe uma penalidade de -4 em qualquer teste de perícia feito para a elaboração de um item mágico que tem uma magia de uma de suas escolas de oposição como pré-requisito. Um mago universalista pode preparar magias de qualquer escola sem restrição.

Cada escola arcana dá ao mago de uma série de poderes baseados na escola. Além disso, os magos especialistas recebem um espaço de magia adicional em sua cota de cada nível de magia que ele pode lançar, a partir do 1º nível. Cada dia, um mago pode preparar uma magia de sua escola especializada nesta vaga. Essa magia deve estar no grimório do mago. Um mago pode selecionar uma magia modificada por um talento metamágico para preparar em sua vaga de escola, mas ele usa um espaço de magia de nível superior. Magos com a escola universalista não recebem essa cota adicional de escola.

Truques: Magos podem preparar um determinado número de truques, ou magias de nível 0, a cada dia, como observado na Tabela 3-13 em magias por dia. Essas magias são conjuradas como qualquer outra magia, mas sua cota não é gasta quando o truque é conjurado e pode ser usado novamente. O mago pode preparar um truque de uma escola proibida, mas deve utilizar duas vagas da sua cota disponível (veja abaixo).

Escrever Pergaminho: No 1º nível, um mago ganha Escrever Pergaminho como um talento adicional.

Talentos Adicionais: No 5º, 10º, 15º e 20º nível um mago ganha um talento adicional. Em cada uma dessas oportunidades, ele pode escolher um talento metamágico, um talento de criação de item, ou Maestria em Magia. O mago ainda deve atender a todos os pré-requisitos para o talento adicional, incluindo os mínimos níveis de conjurador. Estes talentos bônus são concedidos além dos talentos que um personagem de qualquer classe recebe em relação ao avanço de seus níveis. O mago não está limitado aos talentos de criação de itens, talentos metamágicos ou Maestria em Magia ao escolher os talentos.

Grimório: Um mago deve estudar seu grimório cada dia para preparar suas magias. Ele não pode preparar qualquer magia que não esteja registrada em seu grimório, com exceção de l*er magias*, que todos magos podem preparar a partir da memória.

Um mago começa o jogo com um grimório contendo todas as magias arcanas de nível 0 (exceto aquelas de suas escolas proibidas, caso ele seja um especialista. Consulte Escolas de Magia, acima) mais três magias de 1º nível de sua escolha. O mago também escolhe um número de magias de nível 1 adicionais igual ao seu modificador de Inteligência para adicionar ao seu grimório. A cada novo nível de mago, ele ganha duas novas magias de qualquer nível de magia que ele possa conjurar (com base em seu novo nível de mago) para seu grimório.

A qualquer momento um mago também pode adicionar magias encontradas em outros grimório ao seu próprio (consulte o Capítulo 9).

Escolas de Magia

As descrições a seguir detalham cada escola de magia e seus poderes correspondentes.

Escola de Abjuração

O abjurador usa a magia em si mesmo, e domina a arte de magias defensivas e de proteção.

Resistência (Ext): O personagem ganha resistência 5 a um tipo de energia a sua escolha, escolhido quando ele prepara suas magias. Esta resistência pode ser mudada a cada dia. No 11º nível, esta resistência aumenta para 10. No 20º nível, esta resistência torna-se imunidade ao tipo de energia escolhido.

Selo de Proteção (Sob): Com uma ação padrão o personagem pode criar um campo de magia de proteção centrada nele, com 3 metros de raio, que dura um número de rodadas igual ao seu modificador de Inteligência. Todos os aliados nesta área (incluindo o personagem) recebem um bônus de deflexão de +1 à sua CA. Este bônus aumenta em +1 a cada cinco níveis de mago que o personagem possui. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Absorver Energia (Sob): A partir do 6º nível, o personagem ganha absorção de energia equivalente a 3 vezes o seu nível de mago por dia. Sempre que ele receber dano de energia, aplique sua imunidade, vulnerabilidade (se alguma) e resistências primeiro e depois aplique esta habilidade no restante do dano, reduzindo seu total diário por tal quantidade. Qualquer dano em excesso da sua absorção é recebido normalmente.

Escola de Adivinhação

Adivinhos são mestres da visão remota, das profecias e de usar a magia para explorar o mundo.

Sobreaviso (Sob): O personagem sempre pode agir em uma rodada de surpresa, mesmo se não passar em um teste de Percepção para notar um inimigo, porém ainda é considerado desprevenido até que tome uma ação. Além disso, o personagem recebe um bônus no teste de iniciativa igual a 1/2 de seus níveis de mago (mínimo +1). No 20º nível, sempre que ele for jogar a iniciativa, assuma que o dado resultou num 20 natural.

Sorte de Adivinho (SM): Quando ativar este poder de escola, o personagem pode tocar em qualquer criatura como uma ação padrão para dar-lhe um bônus de percepção em todas as suas jogadas de ataque, testes de habilidade, testes de perícias e testes de resistência igual a ½ de seus níveis de mago (mínimo 1) por 1 rodada. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de inteligência.

Adepto da Sondagem (Sob): A partir do 8º nível o personagem sempre fica ciente sobre quando está sendo observado através de magia, como se tivesse a magia *detectar sondagem* permanente. Além disso, sempre que ele sondar um assunto, trate o alvo como um passo mais familiar para o personagem. Assuntos muito familiares obtém uma penalidade de -10 em seus testes de resistência para evitar tentativas de sondagem deste personagem.

Escola de Encantamento

O encantador usa a magia para controlar e manipular a mente de suas vítimas.

Sorriso Encantador (Sob): O personagem ganha um bônus de aprimoramento de +2 nos testes de Blefar, Diplomacia e Intimidação. Este bônus aumenta em +1 para cada cinco níveis de mago que o personagem possuir, até um máximo de +6 no 20º nível. No 20º nível, sempre que o personagem tiver sucesso em um teste de resistência contra uma magia da escola de encantamento, a magia é refletida para seu conjurador, exatamente como a magia *refletir magias.*

Toque Ofuscante(SM): O personagem pode fazer que uma criatura viva fique pasma por 1 rodada com um ataque de toque corpo a corpo. Criaturas com mais Dados de Vida que níveis de mago do personagem não são afetadas. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a3 + seu modificador de Inteligência.

Aura de Desespero (Sob): A partir do 8º nível o personagem pode emitir uma aura de desespero com um raio de 9 metros por um número de rodadas por dia igual a seus níveis de mago. Inimigos dentro dessa aura recebem uma penalidade de -2 nos testes de habilidades, jogadas de ataque, jogadas de dano, testes de resistência e testes de perícias. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Este efeito afeta a mente.

Escola de Evocação

Evocadores regalam-se com o poder bruto da magia, e podem usá-la para criar e destruir com uma facilidade chocante.

Magia Intensa (Sob): Toda vez que o personagem conjura uma magia de evocação que causa pontos de dano, adicione 1/2 de seus níveis de mago no dano (mínimo de 1). Este bônus de dano não é aumentado por Potencializar Magia ou efeitos similares. Este bônus é aplicado apenas uma vez por magia, não uma vez por míssil ou raio, e não pode ser dividido entre vários mísseis ou raios. Este dano é do mesmo tipo que a magia. No 20º nível, sempre que o personagem conjura uma evocação, pode jogar duas vezes para penetrar a resistência à magia de uma criatura e utilizar o melhor resultado.

Projétil de Energia (SM): Como uma ação padrão o personagem pode lançar um projétil de energia que acerta automaticamente um inimigo, como a magia *mísseis mágicos.* O míssil causa 1d4 pontos de dano mais o dano do poder de evocação Magia Intensa. Este é um efeito de energia. O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes pr dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Muralha Elemental (SM): A partir do 8º nível, o personagem pode criar uma parede de energia que dura um número de rodadas por dia igual aos seus níveis de mago. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Este muro pode causar dano por ácido, por frio, por eletricidade ou por fogo; o tipo de energia é determinado pelo mago na hora da criação. A muralha elemental funciona como a magia *muralha de fogo.*

Escola de Ilusão

Ilusionistas usam a magia para tecer imagens, histórias e fantasmas para confundir e irritar seus inimigos.

Ilusão Estendida (Sob): Qualquer ilusão conjurada pelo personagem com uma duração da "concentração" dura um número adicional de rodadas igual a 1/2 de seus níveis de mago depois da concentração ser interrompida (mínimo de 1 rodada). No 20ºnível o personagem pode fazer um feitiço de ilusão com uma duração de "concentração" tornar-se permanente. O personagem não pode ter mais do que uma ilusão permanente. Se ele escolher outra ilusão para tornar-se permanente, a ilusão anterior desaparece.

Raio Cegante (SM): Com uma ação padrão o personagem pode disparar um raio cegante em qualquer inimigo dentro de um raio de 9 metros como um ataque de toque à distância. O raio faz com que as criaturas fiquem cegas por 1 rodada. Criaturas com mais Dados de Vida que os níveis de mago ficam ofuscados por 1 rodada.

O personagem pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Campo de Invisibilidade (SM): a partir do 8º nível o personagem pode tornar-se invisível com uma ação rápida, por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de mago. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Esta habilidade funciona como a magia *invisibilidade maior.*

Escola de Invocação

O invocador se concentra no estudo de invocar monstros e criaturas mágicas e dobra-las à sua vontade.

Encanto do Convocador (Sob): Toda vez que o personagem conjura uma magia de convocação, aumenta a duração da magia por uma quantidade de rodadas igual a 1/2 dos seus níveis de mago (mínimo 1). Este aumento não é duplicado por Prolongar Magia. No 20º nível, o personagem pode alterar a duração de todas as magias *convocar criaturas* para permanente. O personagem não pode ter mais do que uma magia convocar criaturas tornada permanente desta forma. Se o personagem escolher outra magia convocar criaturas para ficar permanente, a magia anterior termina imediatamente.

Dardo Ácido (SM): Como uma ação padrão o personagem pode lançar um dardo ácido que tenha como alvo qualquer inimigo dentro de 9 metros como um ataque de toque à distância. O dardo de ácido causa 1d6 pontos de dano ácido + 1 ponto para cada dois níveis de mago que o personagem possui. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência. Este ataque ignora resistência à magia.

Passo Dimensional (SM): A partir do 8º nível o personagem pode usar a habilidade de se teleportar até 9 metros por nível de mago por dia, como uma ação padrão. Este teleporte deve ser usado em incrementos 1,5 metros e tal movimento não provoca ataques de oportunidade. O personagem pode trazer outras criaturas dispostas a fazer a viagem com ele, mas deve gastar uma quantidade igual de distância para cada criatura adicional que trouxer consigo.

Escola de Necromancia

O pavoroso e temido necromante comanda mortos-vivos e usa seu abominável poder sobre a morte contra seus inimigos.

Poder sobre os Mortos-vivos (Sob): O personagem pode Comandar Mortos-Vivos ou Afastar Mortos-Vivos como um talento adicional. Ele pode canalizar energia um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência, com o intuito de usar este talento. Ele pode escolher outros talentos para adicionar a esta capacidade, como Canalizar Adicional e Canalizar Aprimorado, mas não talentos que alteram essa capacidade como Canalizar Elemental e Canalizar Tendência. A CD para resistir

Tabela 3-13: Mago

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia									
						0	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º
1º	+0	+0	+0	+2	Elo arcano, escola de magias, escrever pergaminho, truques	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2º	+1	+0	+0	+3	-	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3º	+1	+1	+1	+3	-	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4º	+2	+1	+1	+4	-	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5º	+2	+1	+1	+4	Talento Adicional	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6º	+3	+2	+2	+5	-	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7º	+3	+2	+2	+5	-	4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8º	+4	+2	+2	+6	-	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9º	+4	+3	+3	+6	-	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10º	+5	+3	+3	+7	Talento Adicional	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11º	+5	+3	+3	+7	-	4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12º	+6/+1	+4	+4	+8	-	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13º	+6/+1	+4	+4	+8	-	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14º	+7/+2	+4	+4	+9	-	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15º	+7/+2	+5	+5	+9	Talento Adicional	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16º	+8/+3	+5	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17º	+8/+3	+5	+5	+10	-	4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18º	+9/+4	+6	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19º	+9/+4	+6	+6	+11	-	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20º	+10/+5	+6	+6	+12	Talento Adicional	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

contra este talento é igual a 10 + 1/2 dos seus níveis de mago + seu modificador de Carisma. No 20º nível os mortos-vivos não podem adicionar a sua resistência contra canalizar para o teste de resistência contra esta habilidade.

Toque do Sepulcro (SM): Com uma ação padrão o personagem pode efetuar um ataque de toque corpo a corpo que abala uma criatura viva durante um número de rodadas igual a 1/2 dos seus níveis de mago (mínimo de 1). Se ele tocar uma criatura viva já abalada, ela torna-se assustada por 1 rodada se tiver menos Dados de Vida que o seu nível de mago. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia iguala 3 + seu modificador de Inteligência.

Ver Linha da Vida (Sob): A partir do 8º nível, o personagem ganha percepção às cegas com um alcance de 3 metros por um número de rodadas igual aos seus níveis de mago por dia. Esta habilidade só lhe permite detectar criaturas vivas e mortos-vivos. Esta visão também informa se uma criatura está viva ou é um morto-vivo. Construtos e outras criaturas que não estão vivas nem mortas não podem ser vistas com esta habilidade. O alcance desta habilidade aumenta em 3 metros no 12º nível, e mais 3 metros para cada quatro níveis além do 12º. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.

Escola de Transmutação

Transmutadores utilizam a magia para mudar o mundo ao seu redor.

Aprimoramento Físico (Sob): O personagem ganha um bônus de aprimoramento de +1 para um valor de atributo físico (Força, Destreza ou Constituição). Este bônus aumenta em +1 para cada cinco níveis de mago que o personagem possui até um máximo de +5 no 20º nível. Ele pode alterar esse bônus para um novo valor de atributo quando for preparar suas magias. No 20º nível, este bônus é aplicado a dois valores de atributos físicos à escolha do jogador.

Punho Telecinético (SM): Como uma ação padrão o personagem pode golpear um inimigo com um punho telecinético. Ele escolhe como alvo qualquer inimigo dentro de um raio de 9 metros como e efetua um ataque de toque a distância. O punho telecinético causa 1d4 pontos de dano de concussão + 1 ponto para cada dois níveis de mago que o personagem possui. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Alterar Forma (SM): A partir do 8º nível o personagem pode alterar a sua forma por um número de rodadas igual ao seu nível de mago por dia. Essas rodadas não precisam ser consecutivas. Esta capacidade funciona como a magia *forma animal II* ou *corpo elemental I*. A partir do 12º nível, esta habilidade funciona como a magia *forma animal III* ou corpo *elemental II*.

Escola Universalista

Magos que não se especializam (conhecidos como universalistas) possuem acesso a mais diversidade do que os demais conjuradores.

Mão do Aprendiz (Sob): O personagem pode fazer com que sua arma de combate corpo a corpo voe e ataque um inimigo retornando instantaneamente para ele após o ataque. Como uma ação padrão, o personagem pode fazer um único ataque usando uma arma de combate corpo a corpo dentro de um raio de 9

metros. Este ataque é tratado como um ataque à distância com uma arma de arremesso, salvo que o personagem adiciona seu modificador de Inteligência na jogada de ataque em vez de seu modificador de Destreza (dano ainda depende do modificador de Força).

Esta capacidade não pode ser usada para executar uma manobra de combate. Ele pode usar esta habilidade um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Inteligência.

Maestria em Metamagia (Sob): A partir do 8º nível, o personagem pode utilizar qualquer talento metamágico que saiba em uma magia que ele esteja prestes a conjurar. Isso não altera o nível da magia ou o tempo de conjuração. O personagem pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8º nível, e uma vez adicional a cada dois níveis de mago que ele possua após o 8º. Toda vez que o personagem utilizar essa habilidade para aplicar um talento metamágico que aumenta o nível de magia mais de uma vez, ele deve usar uma cota adicional de seu uso diário para cada nível acima do primeiro. Mesmo que essa habilidade não modifique o nível real da magia, ele não pode usar essa habilidade para lançar uma magia cujo nível após a modificação fique acima do nível da magia de nível mais alto que ele é capaz de lançar.

Familiares

Um familiar é um animal escolhido por um mago para ajudá-lo em seu estudo da magia. Ele mantém a aparência, Dados de Vida, bônus base de ataque, valor base de resistências, perícias e talentos do animal normal que foi um dia, mas agora é um animal mágico em relação ao seu tipo para o fim de decidir quais efeitos podem ser aplicados. Apenas um animal normal, não modificado, pode tornar-se um familiar. Um companheiro animal não pode assumir também a função de um familiar.

Familiar	Habilidade Especial
Coruja	O mestre ganha um bônus de +3 em testes de visão e testes resistidos de Percepção sob penumbra ou escuridão
Corvo*	O mestre ganha um bônus de +3 em testes de Avaliação
Doninha	O mestre ganha um bônus de +2 em testes de resistência de Reflexos
Falcão	O mestre ganha um bônus de +3 em testes de visão e testes resistidos de Percepção sob luz clara
Gato	O mestre ganha um bônus de +3 em testes de Furtividade
Lagarto	O mestre ganha um bônus de +3 em testes de Escalar
Macaco	O mestre ganha um bônus de +3 em testes de Acrobacia
Morcego	O mestre ganha um bônus de +3 em testes de Voo
Rato	O mestre ganha um bônus de +2 em testes de resistência de Fortitude
Sapo	O mestre ganha +3 pontos de vida
Víbora	O mestre ganha um bônus de +3 em testes de Blefar

*Um familiar corvo pode falar um idioma escolhido por seu mestre como uma habilidade sobrenatural.

Nível do mestre	Ajuste de Armadura Natural	Int	Especial
1º-2º	+1	6	Evasão aprimorada, partilhar magias, prontidão, vínculo empático
3º-4º	+2	7	Conduzir magias de toque
5º-6º	+3	8	Falar com o mestre
7º-8º	+4	9	Falar com animais de sua espécie
9º-10º	+5	10	-
11º-12º	+6	11	Resistência à magia
13º-14º	+7	12	Sondagem pelo familiar
15º-16º	+8	13	-
17º-18º	+9	14	-
19º-20º	+10	15	-

Um familiar garante habilidades especiais ao seu mestre, como informado na tabela abaixo. Estas habilidades especiais aplicam-se somente quando o mestre e o familiar estão a pelo menos 1,5 km um do outro. Níveis de classes diferentes que têm direito a familiares se acumulam com a finalidade de determinar as capacidades dos familiares que dependem do nível do mestre.

Se um familiar se perder ou morrer, pode ser substituído uma semana mais tarde através de um ritual especializado, que custa 200 PO por nível de mago. O ritual leva 8 horas para ser concluído.

Informação Básica do Familiar: Use as estatísticas básicas para uma criatura da espécie do familiar, conforme descrito no *Bestiário do Pathfinder RPG*, com as seguintes alterações:

Dados de Vida: Para a finalidade de efeitos relacionados com o número de Dados de Vida, use o nível de personagem do mestre ou o DV normal total do familiar, o que for maior.

Pontos de Vida: O familiar tem a metade dos pontos de vida totais do mestre (não incluindo pontos de vida temporários), arredondado para baixo, independentemente de seus Dados de Vida.

Ataques: Use o bônus base de ataque do mestre, calculado pela soma de todas as suas classes. Use o modificador de Destreza ou de Força, o que for maior, para calcular o bônus de ataque corpo a corpo do familiar com armas naturais.

O dano é igual ao de uma criatura normal do tipo do familiar.

Testes de Resistência: Para os testes de resistência, use o valor base de bônus do familiar (Fortitude +2, Reflexos +2, Vontade +0) ou do mestre (calculado a partir de todas as suas classes), escolhendo o que for melhor. O familiar utiliza seus próprios modificadores de atributos e não compartilha qualquer um dos outros bônus que o mestre pode ter sobre seus testes de resistência.

Perícias: Para cada perícia em que o mestre ou o familiar tem graduações, utilize as graduações de perícias normais para um animal desse tipo ou as graduações de perícia do mestre, escolhendo o que for melhor. Em ambos os casos, o familiar utiliza os seus modificadores de atributo próprios. Independentemente dos modificadores de atributo do familiar, algumas perícias podem permanecer além da capacidade do familiar. Familiares tratam Acrobacia, Escalar, Furtividade, Nadar, Percepção e Voo como perícias de classe.

Descrição das habilidades do Familiar: Todos os familiares possuem habilidades especiais (ou garantem habilidades para seus mestres), dependendo dos níveis que permitam familiares do mestre, como mostrado na tabela abaixo. As habilidades são cumulativas.

Ajuste de Armadura Natural: O número listado aqui é adicionado ao bônus de armadura natural existente do familiar.

Int: A Inteligência do familiar.

Prontidão (Ext): Enquanto um familiar estiver dentro do alcance do mago, este ganha o talento Prontidão.

Evasão Aprimorada (Ext): Quando submetido a um ataque que normalmente permite um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano, familiares não recebem nenhum dano se o teste for bem sucedido e metade do dano se falharem no teste.

Partilhar Magias: O mago pode conjurar uma magia com um alvo "pessoal" em seu familiar (como uma magia de toque) em vez de conjura-la em si mesmo. Um mago pode conjurar magias em seu familiar, mesmo que essas magias normalmente não afetem criaturas do tipo do familiar (animal mágico).

Vínculo Empático (Sob): O mestre tem um vínculo empático com o familiar que se estende até a distância de 1600 metros. O mestre pode se comunicar de forma empática com o familiar, mas não pode ver através de seus olhos. Devido à natureza limitada do vínculo, apenas emoções gerais podem ser compartilhadas. O mestre compartilha a mesma conexão a um item ou lugar que seu familiar tem.

Conduzir Magias de Toque (Sob): Se o mestre é de 3° nível ou acima, um familiar pode conduzir magias de toque para ele. Se o mestre e o familiar estão em contato no momento em que o mestre conjura uma magia de toque, ele pode designar seu familiar como aquele que vai gerar o toque. O familiar pode, então, entregar a magia exatamente como o mestre faria. Como de costume, se o mestre conjura outra magia antes do toque ser entregue, a magia de toque em trânsito pelo familiar se dissipa.

Falar com o Mestre (Ext): Se o mestre é de 5° nível ou acima, um familiar e o seu mestre podem se comunicar verbalmente como se estivessem usando uma linguagem comum.

Outras criaturas não entendem a comunicação sem ajuda mágica.

Falar com Animais de sua Espécie (Ext): Se o mestre é de 7°nível ou acima, um familiar pode se comunicar com animais que sejam, aproximadamente, do mesmo tipo que ele (incluindo as variedades atrozes): morcegos podem falar com morcegos, gatos com felinos, falcões, corujas e corvos com pássaros, lagartos e víboras com répteis, macacos com outros símios, ratos com roedores, sapos com anfíbios e doninhas com arminhos e visons. Tal comunicação é limitada pela Inteligência das criaturas com que o familiar se comunica.

Resistência à Magia (Ext): Se o mestre é de 11° nível ou acima, seu familiar recebe resistência à magia igual aos seus níveis de mago + 5. Para afetar o familiar com uma magia, outro mago deve obter um resultado em um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador)igual ou superior à resistência à magia do familiar.

Sondagem pelo Familiar (SM): Se o mestre é 13° nível ou acima, pode espionar com seu familiar (como se ele conjurasse a magia *sondagem*) uma vez por dia.

Magias Arcanas e Armaduras

Armaduras restringem os gestos complexos necessários para conjurar qualquer magia que tenha um componente somático. As descrições de armaduras e escudos listam a chance de falha arcana para as diferentes armaduras e escudos (consulte a página 150).

Se uma magia não possui um componente somático, um conjurador arcano pode lançá-la sem chance de falha de magia arcana enquanto estiver vestindo uma armadura. Tais magias também podem ser conjuradas mesmo se as mãos do mago estão amarradas ou se ele estiver sendo agarrado (embora um teste de Concentração ainda se aplique normalmente). O talento metamágico Magia sem Gestos permite um mago preparar ou lançar um feitiço sem o componente somático em um nível de magia superior que o normal. Isso também fornece uma maneira de conjurar um feitiço enquanto ele estiver vestindo uma armadura sem arriscar falha de magia arcana.

MONGE

Para os que verdadeiramente levam sua doutrina de forma exemplar, a arte marcial transcende o campo de batalha e se torna um estilo de vida, um estado de espírito. Estes guerreiros-artistas procuram métodos de batalha além das espadas e escudos, encontrando armas dentro de si capazes de aleijar ou matar como qualquer lâmina. Estes monges (assim chamados por aderirem a antigas filosofias e rígidas disciplinas marciais) elevam seus corpos para tornarem-se armas de guerra, variando de ascetas que travam sua batalha mentalmente até lutadores autodidatas. Monges trilham o caminho da disciplina, e aqueles com a vontade de perseverar nesse caminho descobrem dentro de si não apenas o que eles são, mas o que foram destinados a ser.

Função: Monges são excepcionais em superar até mesmo os mais terríveis perigos, atingindo onde seus inimigos menos esperam, e aproveitando suas claras vulnerabilidades. Com pés ágeis e hábeis em combate, os monges podem navegar qualquer campo de batalha com facilidade, ajudando aliados onde quer que sejam mais necessários.

Tendência: Qualquer ordeira.

Dado de Vida: d8.

Perícias de classe

As perícias de classe de um monge são: Acrobacia (Des), Apresentação (Car), Arte da Fuga (Des), Cavalgar (Des), Conhecimento (história) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Percepção (Sab), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos monges.

Proficiência com Armas e Armaduras: Monges podem utilizar a adaga, azagaia, besta (leve ou pesada), bordão, clava, espada curta, funda, kama, lança curta, lança, machadinha, nunchaku, sai, sianghan e shuriken. Os monges não podem utilizar qualquer armadura ou escudo. Quando um monge veste uma armadura, usa um escudo ou carrega uma carga média ou pesada, perde seu bônus de CA, bem como o seu movimento rápido e rajada de golpes.

Bônus de CA (Ext): Quando livre de armaduras e de peso, o monge adiciona seu bônus de Sabedoria (caso a possua) para a CA e seu BMC. Além disso, um monge ganha um bônus de +1 a sua CA e BMC no 4° nível. Este bônus aumenta em 1 para cada quatro níveis subsequentes de monge, até um máximo de +5 no 20° nível.

Estes bônus para a CA são aplicados mesmo contra ataques de toque ou quando o monge está desprevenido. Ele perde esses bônus quando está imobilizado ou indefeso, quando usa qualquer armadura, quando utiliza um escudo, ou quando carrega uma carga média ou pesada.

Rajada de Golpes (Ext): A partir do 1° nível, um monge pode efetuar uma rajada de golpes como uma ação de ataque total. Ao fazer isso, ele pode fazer um ataque adicional com uma penalidade de -2 em todas as suas jogadas de ataque, como se estivesse usando o talento Combater com Duas Armas. Estes ataques podem ser feitos com qualquer combinação de golpes desarmados e ataques com uma arma especial de monge (ele não precisa ter duas armas para utilizar esta habilidade). Para os efeitos desses ataques, o bônus base de ataque do monge é igual aos seus níveis de monge. Para todos os outros fins, tais como a qualificação para um talento ou uma classe de prestígio, o monge usa seu bônus base de ataque normal.

A partir do 8° nível o monge pode fazer dois ataques adicionais quando usa rajada de golpes, como se estivesse usando o talento Combater com Duas Armas Aprimorado (mesmo que não cumpra os pré-requisitos para o talento).

No 15° nível o monge pode fazer três ataques adicionais quando usa rajada de golpes, como se estivesse usando Combater com Duas Armas Maior (mesmo que não cumpra os pré-requisitos para o talento).

Um monge aplica seu bônus de Força completo em suas jogadas de dano para todos os ataques bem sucedidos feitos com rajada de golpes, se os ataques são feitos com sua mão inábil ou com uma arma empunhada com as duas mãos. Um monge pode substituir ataques desarmados pelas manobras de combate derrubar, desarmar e fender como parte de uma rajada de golpes. Um monge não pode usar qualquer arma que não seja um golpe desarmado ou uma arma especial de monge como parte de uma rajada de golpes. Um monge com armas naturais não pode usar tais armas como parte de uma rajada de golpes, nem pode fazer ataques naturais em acréscimo de sua rajada de golpes.

Golpe Desarmado: No 1° nível, um monge ganha o talento Golpe Desarmado Aprimorado como um talento adicional. Ataques de um monge podem ser com o punho, cotovelos, joelhos e pés. Isto significa que um Monge pode fazer ataques desarmados com as mãos cheias, e que não existe golpe com a mão inábil para um monge golpeando de forma desarmada. Um monge pode, portanto, aplicar o seu bônus total de Força em jogadas de dano para todos os seus golpes desarmados.

Normalmente os ataques desarmados de um monge causam dano letal, mas ele pode escolher causar dano não letal sem nenhuma penalidade em sua jogada de ataque. Ele tem a mesma escolha para causar dano letal ou não letal, quando utilizar a manobra agarrar.

O golpe desarmado de um monge é tratado tanto como arma fabricada quanto como arma natural para propósitos de magias e efeitos que aumentam ou melhoraram armas fabricadas ou naturais.

Um monge também causa mais dano com seus golpes desarmados do que uma pessoa normal, como mostrado acima na Tabela 3-14. Os valores de dano desarmados listadas na Tabela 3-14 são para os monges de tamanho Médio. Um monge Pequeno causa menos dano do que a quantidade dada na tabela com seus ataques desarmados, enquanto um monge grande causa mais

Dano Desarmado de Monges Pequenos e Grandes

Nível	Dano (Monge Pequeno)	Dano (Monge Grande)
1°-3°	1d4	1d8
4° 7°	1d6	2d6
8°-11°	1d8	2d8
12°-15°	1d10	3d6
16°-19°	2d6	3d8
20°	2d8	4d8

dano; ver Dano Desarmando de Monges Pequenos e Grandes na tabela a seguir.

Talento **Adicional:** No 1° nível, 2° nível, e a cada 4 níveis depois, um monge pode selecionar um talento adicional. Estes talentos devem ser escolhidos a partir da lista a seguir: Agarrar Aprimorado, Arremessar Qualquer Coisa, Desviar Objetos, Esquiva, Estilo do Escorpião, Pegar Desprevenido e Reflexos em Combate. No 6° nível, os seguintes talentos são adicionados à lista: Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Fintar Aprimorada, Mobilidade e Punho da Górgona. No 10° nível, os seguintes talentos são adicionados à lista: Apanhar Objetos, Ataque em Movimento, Cólera de Medusa e Crítico Aprimorado. O monge não necessita ter qualquer um dos pré-requisitos normalmente exigidos para selecionar esses talentos.

Punho Atordoante (Ext): No 1° nível o monge recebe Punho Atordoante como um talento adicional, mesmo que não atenda aos pré-requisitos. No 4° nível, e a cada 4 níveis subsequentes, o monge ganha a capacidade de aplicar uma nova condição para o alvo de seu Punho Atordoante. Esta condição substitui atordoar o alvo por 1 rodada, e um teste de resistência bem-sucedido ainda nega o efeito. No 4° nível, ele pode optar por tornar o alvo fatigado. No 8° nível, pode fazer o alvo ficar enjoado por 1 minuto. No 12° nível, pode deixar o alvo zonzo por 1d6 +1 rodadas. No 16° nível, pode deixar o alvo cego ou surdo permanentemente. No 20° nível, ele pode paralisar o alvo por 1d6 +1 rodadas. O monge deve escolher qual condição será aplicada antes da jogada de ataque ser feita. Estes efeitos não se acumulam com eles mesmos (a criatura enjoada por Punho Atordoante não pode tornar-se nauseada se atingida por Punho Atordoante de novo), mas sucessos adicionais aumentam a duração.

Evasão (Ext): A partir do 2° nível, um monge pode evitar danos de ataques com efeito de área. Se um monge faz um teste de resistência de Reflexos bem sucedido contra um ataque que normalmente causaria apenas metade do dano com um teste bem sucedido, ele não recebe dano algum. Evasão só pode ser usada se um monge está usando uma armadura leve ou nenhuma armadura. Um monge indefeso não ganha o benefício de evasão.

Movimento Rápido (Ext): A partir do 3° nível, um monge ganha um bônus de melhoria para o seu deslocamento em terra, como mostra a Tabela 3-14. Um monge de armadura ou carregando uma carga média ou pesada perde esse deslocamento extra.

Treinamento em Manobras (Ext): A partir do 3° nível um monge usa seus níveis de monge no lugar de seu bônus base de ataque quando for calcular seu Bônus em Manobra de Combate. O bônus base de ataque concedido por outras classes não é afetado e é adicionado normalmente.

Mente Tranquila (Ext): Um monge de 3° nível e acima ganha um bônus de +2 em testes de resistência contra magias e efeitos de encantamento.

Reserva de *Ki* (Sob): A partir do 4° nível um monge ganha um conjunto de pontos de *ki*, energia sobrenatural que ele pode usar para realizar feitos incríveis.

O número de pontos na reserva de *ki* de um monge é igual a 1/2 de seus níveis de monge + seu modificador de Sabedoria. Enquanto ele tem pelo menos um ponto em sua reserva de *ki*, pode fazer um golpe *ki*. No 4° nível, o golpe *ki* permite que seus ataques desarmados sejam tratados como armas mágicas para o propósito de superar redução de dano. No 7° nível, os ataques desarmados também são tratados como ferro frio e prata para o propósito de superar redução de dano.

No 10° nível, seus ataques desarmados também são tratados como armas ordeiras para o propósito de superar redução de dano. No 16° nível, seus ataques desarmados são tratados como armas de adamante com o objetivo de superar redução de danos e transpor dureza.

Ao gastar um ponto de sua reserva de *ki*, um monge pode fazer um ataque adicional com seu maior bônus de ataque ao fazer um ataque com a habilidade rajada de golpes. Além disso, pode gastar um ponto para aumentar seu deslocamento em 6 metros por uma rodada. Finalmente, um monge pode gastar 1 ponto de sua reserva de *ki* para receber um bônus de esquiva +4 em sua CA por 1 rodada. Cada um desses poderes é ativado como uma ação rápida. Um monge ganha poderes adicionais que consomem pontos de sua reserva de *ki* a medida que ganha níveis.

A reserva de *ki* é renovada a cada manhã, depois de 8 horas de descanso ou meditação; estas horas não precisam ser consecutivas.

Queda Lenta (Ext): A partir do 4° nível um monge que tenha uma parede dentro do alcance de seu braço pode usá-la para retardar

Tabela 3-14: Monge

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	BA da Rajada de Golpes	Dano Desarmado*	Bônus de CA	Movimento Rápido
1º	+0	+2	+2	+2	golpe desarmado, punho atordoante, rajada de golpes, talento adicional	-1/-1	1d6	+0	+0
2º	+1	+3	+3	+3	Evasão, talento adicional	+0/+0	1d6	+0	+0
3º	+2	+3	+3	+3	Mente tranquila, movimento rápido, treinamento em manobras	+1/+1	1d6	+0	+3 m
4º	+3	+4	+4	+4	Queda lenta 6m, reserva de *ki* (mágico)	+2/+2	1d8	+1	+3 m
5º	+3	+4	+4	+4	Corpo são, salto em altura	+3/+3	1d8	+1	+3 m
6º	+4	+5	+5	+5	Queda lenta 9m, talento adicional	+4/+4/-1	1d8	+1	+6 m
7º	+5	+5	+5	+5	Integridade corporal, reserva de *ki* (ferro frio/prata)	+5/+5/+0	1d8	+1	+6 m
8º	+6/+1	+6	+6	+6	Queda suave 12m	+6/+6/+1/+1	1d10	+2	+6 m
9º	+6/+1	+6	+6	+6	Evasão Aprimorada	+7/+7/+2/+2	1d10	+2	+9 m
10º	+7/+2	+7	+7	+7	Queda lenta 15m, reserva de *ki* (ordeiro), talento adicional	+8/+8/+3/+3	1d10	+2	+9 m
11º	+8/+3	+7	+7	+7	Corpo de diamante	+9/+9/+4/+4/-1	1d10	+2	+9 m
12º	+9/+4	+8	+8	+8	Queda lenta 18m, salto monástico	+10/+10/+5/+5/+0	2d6	+3	+12 m
13º	+9/+4	+8	+8	+8	Alma de diamante	+11/+11/+6/+6/+1	2d6	+3	+12 m
14º	+10/+5	+9	+9	+9	Queda lenta 21m, talento adicional	+12/+12/+7/+7/+2	2d6	+3	+12 m
15º	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Mão vibrante	+13/+13/+8/+8/+3/+3	2d6	+3	+15 m
16º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Queda lenta 24m, reserva de *ki* (adamante)	+14/+14/+9/+9/+4/+4/-1	2d8	+4	+15 m
17º	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Corpo Atemporal, idiomas do sol e da lua	+15/+15/+10/+10/+5/+5/+0	2d8	+4	+15 m
18º	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Queda lenta 27m, talento adicional	+16/+16/+11/+11/+6/+6/+1	2d8	+4	+18 m
19º	+14/+9/+4	+11	+11	+11	Corpo Vazio	+17/+17/+12/+12/+7/+7/+2	2d8	+4	+18 m
20º	+15/+10/+5	+12	+12	+12	Aperfeiçoamento Pessoal, queda lenta qualquer distância	+18/+18/+13/+13/+8/+8/+3	2d10	+5	+18 m

*Os valores listados são para monges de tamanho Médio. Consulte acima para o dano causado por monges Pequenos e Grandes.

sua descida. Quando ele ganha essa habilidade pela primeira vez, recebe o dano de uma queda como se ela fosse 6 metros menor do que realmente é. A capacidade do monge em retardar a sua queda (isto é, para reduzir a distância efetiva da queda quando próximo a uma parede) melhora à medida que seus níveis de monge sobem até o 20º nível, quando ele pode usar uma parede próxima para retardar sua descida e cair de qualquer altura, sem perigo.

Salto em Altura (Ext): A partir do 5º nível um monge adiciona seu nível a todos os testes de Acrobacia feitos para saltar, tanto para saltos verticais quanto para saltos horizontais. Além disso, todos seus saltos contam como se ele tivesse corrido para pegar impulso. Ao gastar 1 ponto de sua reserva de *ki* como uma ação rápida, um monge ganha um bônus de +20 em testes de Acrobacia feitos para saltar por 1 rodada.

Corpo São (Ext): A partir do 5º nível um monge ganha imunidade a todas as doenças, incluindo as doenças sobrenaturais e mágicas.

Integridade Corporal (Sob): A partir do 7º nível um monge pode curar seus próprios ferimentos com uma ação padrão. Ele pode curar um número de pontos de vida igual aos seus níveis de monge usando 2 pontos de sua reserva de *ki*.

Evasão Aprimorada (Ext): A partir do 9º nível, a evasão do monge é aprimorada. Ele ainda não recebe dano algum se for bem sucedido em seu teste de resistência de Reflexos, porém de agora em diante ele só recebe metade do dano se falhar no teste. Um monge indefeso não recebe os benefícios de evasão aprimorada.

Corpo de Diamante (Sob): A partir do 11º nível um monge fica imune a todas as formas de veneno.

Salto monástico (Sob): A partir do 12º um monge pode deslizar magicamente entre espaços, como se estivesse usando a magia *porta dimensional*. Usar esta habilidade é uma ação de movimento que consome 2 pontos de sua reserva de *ki*. O nível de conjurador para este efeito é igual aos níveis de monge do personagem. Ele não pode levar outras criaturas com ele quando usa essa habilidade.

Alma de Diamante (Ext): A partir do 13º nível, um monge ganha resistência à magia igual aos seus níveis de monge + 10. Para afetar o monge com uma magia, um conjurador deve obter um resultado em um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) igual ou superior resistência à magia do monge.

Mão Vibrante (Sob): A partir do 15º nível um monge pode causar vibrações dentro do corpo de outra criatura que podem depois ser fatais se o monge assim o desejar. Ele pode usar este ataque com sua mão vibrante uma vez por dia, e deve anunciar a sua intenção antes de fazer sua jogada de ataque. Criaturas imunes a acertos críticos não podem ser afetadas. Caso o alvo possa ser afetado, o monge o atinja após declarar o uso da habilidade e o alvo receba dano do golpe, o ataque com a mão vibrante é bem-sucedido. Depois disso, o monge pode tentar matar o alvo a qualquer momento posterior, desde que a tentativa seja efetuada dentro de um número de dias igual aos seus níveis de monge. Para fazer essa tentativa, o monge meramente necessita desejar a morte do alvo (uma ação livre), e a menos que o alvo passe em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + 1/2 dos níveis de monge + o modificador de Sabedoria do monge), ele morre. Se o teste de resistência for bem sucedido, o alvo não está mais em perigo de morrer em decorrência deste ataque com a mão vibrante, mas ainda pode ser afetado por outro golpe em um momento posterior. Um monge não pode ter mais do que uma mão vibrante em vigor ao mesmo tempo. Se um monge utiliza a mão vibrante enquanto outra ainda esteja em vigor, o efeito do golpe anterior é negado.

Corpo Atemporal (Ext): A partir do 17º nível um monge não recebe mais penalidades a seus valores de atributo devido ao envelhecimento e não pode ser magicamente envelhecido. Quaisquer penalidades que ele já tenha recebido, no entanto, permanecem. Bônus relativos ainda se acumulam, e o monge ainda morre de velhice quando seu tempo acabou.

Idiomas do Sol e da Lua (Ext): Um monge de 17 º nível e acima pode falar com qualquer criatura viva.

Corpo Vazio (Sob): A partir do 19ºnível, um monge ganha a habilidade para assumir um estado etéreo por 1 minuto como se utilizando a magia *forma etérea*. Usar esta habilidade é uma ação de movimento que consome 3 pontos da reserva de *ki* do personagem. Esta capacidade só afeta o monge e não pode ser usado para tornar outras criaturas etéreas.

Aperfeiçoamento Pessoal: No 20º nível um monge se torna uma criatura mágica. Ele deverá ser tratado como uma criatura extraplanar, em vez do tipo humanoide (ou qualquer tipo de criatura que o monge fosse) para o propósito de magias e efeitos mágicos. Além disso, o monge ganha redução de dano 10/caótico, o que lhe permite ignorar os primeiros 10 pontos de dano de qualquer ataque feito por uma arma não caótica ou por qualquer ataque natural feito por uma criatura que não tenha redução de dano similar. Ao contrário de outros extraplanares, um monge ainda pode ser trazido de volta à vida, como se fosse um membro do seu tipo de criatura anterior.

Ex-monges

Um monge que se torne neutro ou caótico não pode ganhar novos níveis de monge, mas mantém todas as suas habilidades de monge.

PALADINO

Apenas uns poucos, dignos, brilham com poder do divino. Chamados de paladinos, essas almas nobres dedicam suas espadas e vidas para a batalha contra o mal. Cavaleiros, cruzados, e homens da lei, paladinos não procuram apenas espalhar a justiça divina, mas incorporar os ensinamentos das divindades virtuosas que servem. Em busca de objetivos nobres, aderem às leis rígidas de moralidade e disciplina. Como recompensa por sua integridade, esses campeões sagrados recebem bênçãos para ajudá-los em suas missões: os poderes para banir o mal, curar os inocentes e inspirar os fiéis. Apesar de suas convicções às vezes entrarem em conflito com as das almas que deveriam salvar, paladinos enfrentam intermináveis desafios da fé e tentações sombrias, arriscando suas vidas para fazer o certo e lutando para fazer o futuro mais brilhante.

Função: Paladinos servem como líderes para seus aliados dentro do caos da batalha. São adversários mortais do mal e podem capacitar almas bondosas para ajudá-los em suas cruzadas. Sua magia e habilidades marciais também os tornam primorosos defensores e suas bênçãos restauram os que caíram com a força para continuar lutando.

Tendência: Bondoso e Ordeiro.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um paladino são: Adestrar Animais (Car), Artes Mágicas (Int), Cavalgar (Des), Conhecimento (nobreza) (Int), Conhecimento (religião) (Int),Cura (Sab), Diplomacia (Car), Ofícios (Int), Profissão (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos paladinos.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um paladino sabe usar todas as armas simples e marciais, armaduras (leves, médias e pesadas) e escudos (exceto escudo de corpo).

Aura do Bem (Ext): O poder da aura do bem do paladino (consulte a magia *detectar o bem*) é igual aos seus níveis de paladino.

Detectar o Mal (SM): Um paladino pode usar *detectar o mal*, quantas vezes quiser, exatamente como a magia. Um paladino pode, com uma ação de movimento, concentrar-se em um único item ou indivíduo dentro de 18 metros e determinar se é maléfico, aprendendo sobre a força de sua aura como se a tivesse estudado por três rodadas. Enquanto estiver se concentrando em um indivíduo ou objeto, o paladino não pode detectar o mal de qualquer outro objeto ou pessoa dentro do alcance.

Punir o Mal (Sob): Uma vez por dia um paladino pode clamar pelo poder divino do bem para ajudá-lo em sua luta contra o mal. Como uma ação rápida, o paladino escolhe um alvo à vista para destruir. Se o alvo é maléfico, o paladino adiciona o seu bônus de Carisma (se houver) as suas jogadas de ataque e adiciona seu nível de paladino a jogadas de dano feitas contra o alvo da punição. Se

o alvo de punir o mal é uma criatura extraplanar com o subtipo mal, um dragão cromático (ou maléfico) ou um morto-vivo, o bônus para dano no primeiro ataque bem sucedido aumenta para 2 pontos de dano por nível de paladino. Independente do alvo, ataques efetuados com punir o mal ignoram automaticamente qualquer RD que a criatura possua.

Além disso, enquanto punir o mal está em vigor, o paladino ganha um bônus de deflexão igual ao seu modificador de Carisma (se houver) para sua CA contra ataques feitos pelo alvo da punição. Se o paladino escolhe como alvo uma criatura que não é maléfica, a punição é desperdiçada sem causar efeito algum.

O efeito de punir do mal permanece até que o alvo esteja morto ou até a próxima vez que o paladino descanse e recupere suas habilidades. No 4º nível, e a cada três níveis depois disso, o paladino pode punir o mal uma vez adicional por dia, tal como indicado na Tabela 3-15, a um máximo de sete vezes por dia no 19º nível.

Graça Divina (Sob): A partir do 2º nível um paladino ganha um bônus igual ao seu modificador de Carisma (se houver) em todos os testes de resistência.

Cura pelas Mãos (Sob): A partir do 2º nível um paladino pode curar ferimentos (dele próprio ou dos outros) através do toque. A cada dia ele pode usar esta habilidade um número de vezes igual a 1/2 seus níveis de paladino mais seu modificador de Carisma. Com um uso dessa habilidade, um paladino pode curar 1d6 pontos de vida para cada dois níveis de paladino que possui. Usar esta habilidade é uma ação padrão, a menos que o paladino escolha curar a si mesmo neste caso, é uma ação rápida. Apesar do nome desta habilidade, um paladino só precisa de uma mão livre para usá-la.

Alternativamente, um paladino pode usar este poder de cura para causar dano a criaturas mortas-vivas, causando 1d6 pontos de dano para cada dois níveis de paladino que possua. Utilizar cura pelas mãos dessa maneira exige um ataque de toque corpo a corpo bem sucedido e não provoca um ataque de oportunidade. Mortos-vivos não recebem um teste de resistência contra este dano.

Aura de Coragem (Sob): A partir do 3º nível, um paladino é imune ao medo (mágico ou não). Cada aliado em um raio de 9 metros dele ganha um bônus de +4 de moral em testes de resistência contra efeitos de medo. Esta habilidade funciona apenas se o paladino estiver consciente, não se estiver inconsciente ou morto.

Saúde Divina (Ext): A partir do 3º nível um paladino fica imune a todas as doenças, incluindo doenças sobrenaturais e mágicas.

Misericórdia (Sob): No 3º nível e a cada três níveis, um paladino pode selecionar uma forma de misericórdia. Cada misericórdia acrescenta um efeito à habilidade de cura pelas mãos do paladino. Sempre que o paladino usa cura pelas mãos no dano de um alvo, o alvo também recebe os efeitos adicionais de todas as misericórdias possuídas pelo paladino. A misericórdia pode remover uma condição causada por uma maldição, doença ou veneno sem curar a causa. Tais condições voltam depois de 1 hora, a menos que a descrição da misericórdia especifique que ela remove a causa da condição.

No 3º nível um paladino pode selecionar uma das seguintes misericórdias iniciais.

- *Abalado:* O alvo não permanece abalado.
- *Fatigado:* O alvo não permanece fatigado.
- *Enjoado:* O alvo não permanece enjoado.

No 6º nível um paladino adiciona as seguintes misericórdias à lista daquelas que podem ser selecionadas.

- *Pasmo:* O alvo não permanece pasmo.
- *Adoecido:* A habilidade de cura pelas mãos também age como a magia *remover doenças*, usando os níveis de paladino como níveis de conjurador.
- *Zonzo:* O alvo não permanece zonzo, a não ser que o alvo esteja exatamente com o pontos de vida.

No 9º nível um paladino adiciona as seguintes misericórdias à lista daquelas que podem ser selecionadas.

- *Amaldiçoado:* A habilidade de cura pelas mãos também age como a magia *remover maldição*, usando os níveis de paladino como níveis de conjurador.

• *Exausto:* O alvo não permanece exausto. O paladino deve possuir a misericórdia fatigado antes de poder escolher esta misericórdia.

• *Assustado:* O alvo não permanece sob o efeito do medo. O paladino deve possuir a misericórdia abalado antes de poder escolher esta misericórdia.

• *Nauseado:* O alvo não permanece nauseado. O paladino deve possuir a misericórdia enjoado antes de poder escolher esta misericórdia.

• *Envenenado:* A habilidade de cura pelas mãos também age como a magia *neutralizar venenos*, usando os níveis de paladino como níveis de conjurador.

No 12º nível um paladino adiciona as seguintes misericórdias à lista daquelas que podem ser selecionadas.

• *Cego:* O alvo não permanece cego.

• *Surdo:* O alvo não permanece surdo.

• *Paralisado:* O alvo não permanece paralisado.

• *Atordoado:* O alvo não permanece atordoado.

Estas habilidades são cumulativas. Por exemplo, um paladino de 12º nível ao curar pelas mãos tem a capacidade de curar 6d6 pontos de dano e também de remover as condições de fatigado e exausto assim como remover doenças e neutralizar venenos. Uma vez que uma condição ou efeito mágico é escolhido, ele não pode ser alterado.

Canalizar Energia Positiva (Sob): Quando o paladino atinge o 4º nível ele ganha a habilidade sobrenatural de canalizar energia positiva, como um clérigo. Usar esta habilidade consome dois usos de sua habilidade em curar pelas mãos. Um paladino usa seu nível como seu nível de clérigo quando efetua a canalização de energia positiva. Esta é uma habilidade baseada em Carisma.

Magias: A partir do 4º nível um paladino ganha a habilidade de lançar um pequeno número de magias divinas, que são escolhidas a partir da lista de magias do paladino apresentada no Capítulo 10. O paladino deve escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para preparar ou conjurar uma magia, um paladino deve ter um Carisma igual a pelo menos 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para um teste de resistência contra a magia do paladino é 10 + o nível da magia + o modificador de Carisma do paladino.

Como outros conjuradores, um paladino pode conjurar apenas um determinado número de magias de cada nível por dia. Sua cota diária de magias é dada na Tabela 3-15. Além disso, ele recebe Magias Adicionais por dia se tem uma pontuação alta de Carisma (consulte a Tabela 1-3).

Quando a Tabela 3-15 indica que o paladino recebe o magias por dia de um determinado nível, ele ganha apenas o bônus de feitiços que teria direito com base em seu Carisma para aquele nível de magia.

Um paladino deve gastar 1 hora por dia em oração silenciosa e meditação para recuperar sua cota diária de magias. Um paladino pode preparar e conjurar qualquer magia da lista de magias do paladino, desde que possa lançar magias daquele nível, mas deve escolher quais magias preparar durante sua meditação diária.

Até o 3º nível um paladino não possui nível de conjurador.

No 4º e acima, seu nível de conjurador é igual aos seus níveis de paladino-3.

Elo Divino (SM): Ao alcançar o 5º nível, um paladino forma um elo divino com a sua divindade. Este elo pode tomar uma das duas formas listadas abaixo. Uma vez que a forma é escolhida, ela não pode ser alterada.

O primeiro tipo de elo permite ao paladino melhorar sua arma com uma ação padrão, chamando pela ajuda de um espírito celestial por 1 minuto por nível de paladino. Quando chamado, o espírito faz com que a arma ilumine como uma tocha. No 5º nível, esse espírito concede a arma um bônus de aprimoramento de +1. A cada três níveis após o 5º o bônus de melhoria da arma sobe em +1, até um máximo de +6 no 20º nível. Estes bônus podem ser adicionados à arma, se sobrepondo com os bônus já existentes na arma até um valor máximo combinado de +5, ou podem ser utilizados para adicionar qualquer uma das seguintes propriedades à arma: *afiada, axiomática, clemente, defensora, disruptora, energia brilhante, explosão flamejante, flamejante, sagrada e velocidade.* Adicionar estas propriedades consome uma quantidade de bônus igual ao custo de propriedade (consulte Tabela 15-9). Esses bônus são adicionados às propriedades que a arma já tem, porém habilidades duplicadas não se acumulam. Se a arma não é mágica, pelo menos um bônus de aprimoramento de +1 deve ser adicionado antes de qualquer outra propriedade ser adicionada. O bônus e as propriedades concedidas pelo espírito são determinados quando o espírito é chamado e não podem ser alterados até que o espírito seja chamado novamente. O espírito celestial não garante nenhum bônus enquanto a arma é empunhada por outra pessoa que não o paladino; o bônus retorna no momento que a arma é devolvida ao paladino. Estes bônus se aplicam apenas a uma ponta de uma arma dupla. Um paladino pode usar esta habilidade uma vez por dia no 5º nível, e uma vez adicional por dia a cada quatro níveis além do 5º, chegando a um total de quatro vezes por dia no 17º nível.

Se uma arma ligada com um espírito celestial for destruída, o paladino perde a utilização desta habilidade durante 30 dias, ou até que ganhe um nível, o que ocorrer primeiro. Durante este período de 30 dias o paladino sofre uma penalidade de -1 em jogadas de ataque e em jogadas de dano.

O segundo tipo de elo permite a um paladino ganhar o serviço de uma montaria mais inteligente, forte e leal que a média para servi-lo em sua cruzada contra o mal. Esta montaria geralmente é um cavalo pesado (para um paladino Médio) ou um pônei (para um paladino Pequeno), embora montarias mais exóticas, como um porco, camelo ou cão, também sejam adequadas. Esta montaria funciona como um companheiro animal de um druida, usando os níveis de paladino do personagem como seu nível efetivo de druida. Montarias ligadas têm um valor de Inteligência de pelo menos 6.

Uma vez por dia, com uma ação de rodada completa, um paladino pode chamar magicamente sua montaria. Essa capacidade é o equivalente a uma magia de um nível igual a um terço dos níveis de paladino. A montaria aparece adjacente ao paladino imediatamente. Um paladino pode usar essa habilidade uma vez por dia no 5º nível, e uma vez adicional a cada 4 níveis subsequentes, para um total de quatro vezes por dia no 17º nível.

No 11º nível a montaria ganha o modelo celestial (ver o *Bestiário do Pathfinder RPG*) e se torna um animal mágico para fins de determinar quais magias a afetam. No 15º nível a montaria ganha resistência à magia igual aos níveis de paladino + 11.

Caso a montaria do paladino morra, o paladino não poderá convocar outra montaria por 30 dias ou até que ganhe um nível

Tabela 3-15: Paladino

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+0	+2	Aura do bem, detectar o mal, punir o mal 1/dia	-	-	-	-
2°	+2	+3	+0	+3	Cura pelas mãos, graça divina	-	-	-	-
3°	+3	+3	+1	+3	Aura de coragem, saúde divina, misericórdia	-	-	-	-
4°	+4	+4	+1	+4	Canalizar energia positiva, punir o mal 2/dia	0	-	-	-
5°	+5	+4	+1	+4	Elo divino	1	-	-	-
6°	+6/+1	+5	+2	+5	Misericórdia	1	-	-	-
7°	+7/+2	+5	+2	+5	Punir o mal 3/dia	1	0	-	-
8°	+8/+3	+6	+2	+6	Aura da determinação	1	1	-	-
9°	+9/+4	+6	+3	+6	Misericórdia	2	1	-	-
10°	+10/+5	+7	+3	+7	Punir o mal 4/dia	2	1	0	-
11°	+11/+6/+1	+7	+3	+7	Aura da justiça	2	1	1	-
12°	+12/+7/+2	+8	+4	+8	Misericórdia	2	2	1	-
13°	+13/+8/+3	+8	+4	+8	Punir o mal 5/dia	3	2	1	0
14°	+14/+9/+4	+9	+4	+9	Aura da fé	3	2	1	1
15°	+15/+10/+5	+9	+5	+9	Misericórdia	3	2	2	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+10	Punir o mal 6/dia	3	3	2	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+10	Aura da integridade	4	3	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+11	Misericórdia	4	3	2	2
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+11	Punir o mal 7/dia	4	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+12	Campeão sagrado	4	4	3	3

de paladino, o que ocorrer primeiro. Durante esse período de 30 dias, o paladino sofre uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e de dano.

Aura da Determinação (Sob): A partir do 8° nível um paladino é imune a magias e habilidades similares à magia do tipo de enfeitiçar. Cada aliado dentro de um raio de 3 metros ganha um bônus de moral de +4 em testes de resistência contra os efeitos de enfeitiçar.

Esta habilidade funciona apenas se o paladino estiver consciente, não se estiver inconsciente ou morto.

Aura da Justiça (Sob): A partir do 11° nível um paladino pode gastar dois usos de sua habilidade de punir o mal para conceder a capacidade de punir o mal a todos os seus aliados dentro de 3 metros, usando seu bônus.

Aliados devem usar essa habilidade de punir o mal até o início do próximo turno do paladino e os bônus duram por 1 minuto. Usar esta habilidade é uma ação livre. Criaturas malignas não recebem benefícios desta habilidade.

Aura da Fé (Sob): A partir do 14° nível as armas do paladino são tratadas com a tendência bondosa para fins de superar redução de danos.

Qualquer ataque feito contra um inimigo dentro de 3 metros do personagem é tratado como com tendência bondosa para o propósito de superar redução de dano.

Esta habilidade funciona apenas se o paladino estiver consciente, não se estiver inconsciente ou morto.

Aura da Integridade (Sob): A partir do 17° nível um paladino recebe RD 5/mal e imunidade a magias e habilidades similares à magia de compulsão. Cada aliado num raio de até 3 metros do paladino ganha um bônus de moral de +4 em testes de resistência contra efeitos de compulsão.

Esta habilidade funciona apenas se o paladino estiver consciente, não se estiver inconsciente ou morto.

Campeão Sagrado (Sob): No 20° nível um paladino se torna um canal para o poder de sua divindade. Sua RD aumenta para 10/mal. Sempre que ele punir o mal e atingir com sucesso uma criatura extraplanar maléfica, a criatura também está sujeito aos efeitos da magia *banimento*, usando o nível de paladino como nível de conjurador (a arma e símbolo sagrado contam automaticamente como objetos que a criatura odeia). Após o efeito do *banimento* e o dano do ataque serem resolvidos, esta habilidade termina imediatamente. Além disso, sempre que o paladino utilizar canalizar energia positiva ou usar cura pelas mãos para curar uma criatura, ela cura a quantidade máxima possível de pontos de vida.

Código de Conduta: Um paladino deve ter a tendência boa e ordeira. Ele perde todas as características de classe, exceto uso de armas e armaduras, se cometer voluntariamente um ato maléfico.

Além disso, o código de um paladino exige que ele respeite uma autoridade legítima, aja com honra (não minta, não trapaceie, não use veneno e assim por diante), ajude aqueles que precisam (desde que estas criaturas não utilizem a ajuda para o mal ou para o caos) e puna aqueles que ferem ou ameaçam inocentes.

Companheiros: Embora possa aventurar-se com aliados bons ou neutros, um paladino evita trabalhar com personagens maléficos ou com alguém que consistentemente ofende seu código moral. Em circunstâncias excepcionais, um paladino pode aliar-se com companheiros maléficos, mas apenas para derrotar

o que ele acredita ser um mal maior. Um paladino deve procurar uma magia *penitência* periodicamente durante uma aliança tão incomum, e deve encerrar a aliança imediatamente assim que sentir que está fazendo mais mal do que bem. Um paladino somente pode aceitar subordinados, seguidores ou parceiros que sejam ordeiros e bons.

Ex-paladinos

Um paladino que deixe de ser ordeiro e bom, que voluntariamente cometa um ato maléfico ou que viole o seu código de conduta perde todas as magias de paladino e características de classe (incluindo o serviço da montaria do paladino, mas não o uso da arma, armadura e escudo). Ele pode não avançar mais de nível como um paladino. Ele somente recupera suas habilidades e o avanço potencial se fizer uma penitência de suas violações (consulte a descrição da magia *penitência* no Capítulo 10).

PATRULHEIRO

Para aqueles que apreciam a emoção da caçada, há apenas predadores e presas. Sejam eles batedores, guias ou caçadores de recompensa, patrulheiros têm muito em comum: o domínio único de armas especializadas, perícia em perseguir mesmo a caça mais evasiva e os conhecimentos necessários para derrotar uma grande gama de vítimas. Conhecedores, pacientes e habilidosos caçadores, estes patrulheiros perseguem humanos, feras e monstros da mesma forma, ganhando compreensão sobre como age o predador, habilidade em ambientes variados e proezas marciais cada vez mais letais. Enquanto alguns perseguem criaturas antropófagas para proteger a fronteira, outros buscam uma presa mais astuta, entre elas os fugitivos entre seu próprio povo.

Função: Patrulheiros são hábeis em combate, tanto no corpo a corpo ou à distância, capazes de habilmente entrar e sair da batalha. Embora suas habilidades lhes permitam causar danos significativos em tipos específicos de inimigos, não deixam de ser habilidades valiosas contra todos os tipos de inimigos.

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d10.

Perícias de classe

As perícias de classe de um patrulheiro são: Adestrar Animais (Car), Artes Mágicas (Int), Cavalgar (Des), Conhecimento (exploração) (Int), Conhecimento (geografia) (Int), Conhecimento (natureza) (Int), Cura (Sab), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int), Percepção (Sab), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 6 + modificador de Int.

Características de Classe

Seguem as características de classe dos patrulheiros.

Proficiência com Armas e Armaduras: Um patrulheiro sabe todas as armas simples e marciais e armaduras leves, armaduras médias e escudos (exceto escudos de corpo).

Inimigo Predileto (Ext): No 1° nível um patrulheiro seleciona um tipo de criatura da lista de inimigos prediletos abaixo. Ele ganha um bônus de +2 em Blefar, Conhecimento, Percepção, Sentir Motivação e Sobrevivência contra criaturas do tipo selecionado. Da mesma forma, ele recebe um bônus de +2 em jogada de ataque e dano com armas contra eles. Um patrulheiro pode efetuar testes da perícia Conhecimento sem possuir graduações quando tentar identificar essas criaturas.

A cada 5 níveis subsequentes (10°, 15° e 20 ° nível), o patrulheiro pode selecionar um inimigo predileto adicional. Além disso, o bônus contra um inimigo predileto qualquer (incluindo o recém-selecionado) aumenta em +2.

Se o patrulheiro escolher humanoides ou extraplanares como um inimigo predileto, também deve escolher um subtipo associado, tal como indicado na tabela abaixo. Existem outros tipos de humanoides para escolher no *Bestiário do Pathfinder RPG*, os listados na tabela abaixo são apenas os mais comuns. Se uma criatura específica cai em mais de uma categoria de inimigo predileto, o bônus do patrulheiro não se acumula, ele simplesmente usa o bônus maior.

INIMIGOS PREDILETOS DE PATRULHEIRO

Tipo (Subtipo)	Tipo (Subtipo)
Aberração	Humanoide (aquático)
Animal	Humanoide (elfo)
Animal Mágico	Humanoide (gigante)
Construto	Humanoide (gnoll)
Dragão	Humanoide (gnomo)
Extraplanar (água)	Humanoide (goblinoide)
Extraplanar (ar)	Humanoide (halfling)
Extraplanar (bondoso)	Humanoide (humano)
Extraplanar (caótico)	Humanoide (orc)
Extraplanar (fogo)	Humanoide (outro subtipo)
Extraplanar (maligno)	Humanoide (reptiliano)
Extraplanar (nativo)	Humanoide Monstruoso
Extraplanar (ordeiro)	Limo
Extraplanar (terra)	Morto-vivo
Feérico	Planta
Humanoide (anão)	Inseto

Rastrear (Ext): Um patrulheiro acrescenta metade de seus níveis de patrulheiro (mínimo de 1) a seus testes de Sobrevivência para seguir trilhas.

Empatia Selvagem (Ext): Um patrulheiro pode melhorar a atitude inicial de um animal. Esta habilidade funciona exatamente como um teste de Diplomacia para melhorar a atitude de uma pessoa (consulte o Capítulo 4).

O animal doméstico típico tem uma atitude inicial de indiferente, enquanto que os animais selvagens são geralmente hostis.

Para usar empatia selvagem, o patrulheiro e o animal devem estar a menos de 9 metros um do outro em condições normais de visibilidade. Geralmente, influenciar um animal desta maneira leva 1 minuto, mas, como acontece com influenciar pessoas, pode levar mais ou menos tempo.

O patrulheiro também pode usar essa habilidade para influenciar uma besta mágica com um valor de Inteligência de 1 ou 2, mas recebe uma penalidade de -4 no teste.

Talento de Estilo de Combate (Ext): No 2° nível um patrulheiro deve selecionar um de dois estilos de combate: arco e flecha

ou combate com duas armas. A especialização do patrulheiro se manifesta na forma de talentos bônus no 2º, 6º, 10º, 14º e 18º níveis. Ele pode escolher talentos de seu estilo de combate selecionado, mesmo que não tenha os pré-requisitos normais.

Se o patrulheiro seleciona arco e flecha, pode escolher entre os talentos da lista a seguir sempre que ganha um talento relacionado ao estilo de combate: Tiro à Queima Roupa, Tiro Longo, Tiro Preciso e Tiro Rápido. No 6º nível ele acrescenta à lista Tiros Múltiplos e Tiro Preciso Aprimorado.

No 10º nível ele acrescenta Localizar Alvo e Tiro em Movimento para a lista.

Se o patrulheiro seleciona combate com duas armas, pode escolher entre os talentos da lista a seguir sempre que ganha um talento relacionado ao estilo de combate: Ataque com Escudo Aprimorado, Combater com Duas Armas, Corte Duplo, Saque Rápido. No 6º nível ele acrescenta à lista: Combater com Duas Armas Aprimorado e Defesa com Duas Armas. No 10º nível ele acrescenta Combater com Duas Armas Maior e Dilacerar com Duas Armas à lista.

Os benefícios dos talentos de estilo de combate escolhido pelo patrulheiro aplicam-se apenas quando ele usa armadura leve, média ou nenhuma armadura. Ele perde todos os benefícios de seus talentos estilo de combate quando usa armadura pesada. Uma vez que um patrulheiro seleciona um estilo, ele não pode ser alterado.

Tolerância: Um patrulheiro ganha Tolerância como um talento adicional no 3º nível.

Terreno Predileto (Ext): No 3º nível, um patrulheiro pode escolher um tipo de terreno da lista de terrenos prediletos. O patrulheiro ganha um bônus de +2 em testes de iniciativa e nas perícias Conhecimento (geografia), Percepção, Furtividade e Sobrevivência quando está neste terreno. Um patrulheiro que viaja através de seu terreno favorecido normalmente não deixa rastros e não pode ser rastreado (embora possa deixar um rastro se assim o desejar).

No 8º nível e a cada cinco níveis, o patrulheiro pode selecionar um terreno favorecido adicional. Além disso, o bônus nas perícias e na iniciativa de um terreno predileto qualquer (incluindo o terreno recém-selecionado) aumenta em +2.

Se um terreno específico cai em mais de uma categoria de terreno predileto, o bônus do patrulheiro não se acumula, ele simplesmente usa o bônus maior.

Elo do Caçador (Ext): No 4º nível um patrulheiro forma um vínculo com seus companheiros de caça. Este vínculo pode assumir uma de duas formas, e uma vez que a forma é escolhida, ela não pode ser alterada. O primeiro é um vínculo para seus companheiros. Este vínculo permite-lhe gastar uma ação de movimento para conceder metade de seu bônus de inimigo predileto contra um único alvo do tipo apropriado para todos os aliados dentro de 9 metros que possam vê-lo ou ouvi-lo. Este bônus dura por um número de rodadas igual ao modificador de Sabedoria do patrulheiro (mínimo de 1).

Este bônus não se acumula com qualquer bônus de inimigo predileto que seus aliados já possuam; eles usam o bônus que for maior.

A segunda opção é formar um laço estreito com um companheiro animal. O patrulheiro que seleciona um companheiro animal pode escolher entre os animais da seguinte lista: texugo, pássaro, camelo, gato (pequeno), rato atroz (consulte o *Bestiário do Pathfinder RPG*), cão, cavalo, pônei, cobra (víbora ou constritora) ou lobo. Se a campanha ocorre total ou parcialmente em um ambiente aquático, o patrulheiro pode escolher um tubarão se assim o desejar. Este animal é um companheiro leal que acompanha o patrulheiro em suas aventuras conforme apropriado para sua espécie. O companheiro animal do patrulheiro compartilha os inimigos prediletos e bônus de terrenos prediletos.

Esta habilidade funciona como a habilidade de companheiro animal do druida (que faz parte da característica de classe elo com a natureza), exceto que o nível efetivo de druida do patrulheiro é igual aos seus níveis de patrulheiro -3.

Magias: A partir do 4º nível um patrulheiro ganha a habilidade de conjurar um pequeno número de magias divinas, que são listados na lista de magias de patrulheiro apresentado no Capítulo 10. Um patrulheiro deve escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para preparar ou conjurar uma magia, um patrulheiro deve ter a um valor de Sabedoria igual a pelo menos 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para um teste de resistência contra a magia do patrulheiro é 10 + o nível da magia + o modificador de Sabedoria do patrulheiro.

Como os outros conjuradores um patrulheiro pode conjurar apenas um determinado número de magias de cada nível por dia. Sua cota diária de magias é dada na Tabela 3-16. Além disso, ele recebe magias bônus por dia se tiver um valor alto de Sabedoria (ver Tabela 1-3). Quando a tabela 3-16 indica que o patrulheiro recebe o magias por dia de um determinado nível, ele ganha apenas as magias bônus que ele teria direito baseado em seu valor de Sabedoria para o nível da magia.

Um patrulheiro deve gastar 1 hora por dia em calma meditação para recuperar a sua cota diária de magias. O patrulheiro pode preparar e conjurar qualquer magia da lista de patrulheiro, desde que possa conjurar magias daquele nível, mas deve escolher quais magias preparar durante sua meditação diária.

Até o 3º nível um patrulheiro não possui nível de conjurador. No 4º e acima, seu nível de conjurador é igual aos seus níveis de patrulheiro -3.

Terrenos Prediletos

Terrenos Prediletos
Aquático (acima e abaixo da superfície)
Deserto (areia e terras desoladas)
Floresta (conífera e decídua)
Frio (gelo, geleiras, neve e tundra)
Montanha (inclui colinas)
Pântano
Planície
Plano (escolha qualquer um que não seja o Plano Material)
Selva
Subterrâneo (cavernas e masmorras)
Urbano (construções, ruas e esgotos)

Tabela 3-16: Patrulheiro

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia 1°	2°	3°	4°
1°	+1	+2	+2	+0	Empatia selvagem, 1° inimigo predileto, rastrear	-	-	-	-
2°	+2	+3	+3	+0	Estilo de Combate	-	-	-	-
3°	+3	+3	+3	+1	1° terreno predileto, tolerância	-	-	-	-
4°	+4	+4	+4	+1	Elo do caçador	0	-	-	-
5°	+5	+4	+4	+1	2° inimigo predileto	1	-	-	-
6°	+6/+1	+5	+5	+2	Estilo de combate	1	-	-	-
7°	+7/+2	+5	+5	+2	Travessia da floresta	1	0	-	-
8°	+8/+3	+6	+6	+2	Rastreador ágil, 2° terreno predileto	1	1	-	-
9°	+9/+4	+6	+6	+3	Evasão	2	1	-	-
10°	+10/+5	+7	+7	+3	Estilo de combate, 3° inimigo predileto	2	1	0	-
11°	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Presa	2	1	1	-
12°	+12/+7/+2	+8	+8	+4	Camuflagem	2	2	1	-
13°	+13/+8/+3	+8	+8	+4	3° terreno predileto	3	2	1	0
14°	+14/+9/+4	+9	+9	+4	Estilo de combate	3	2	1	1
15°	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4° inimigo predileto	3	2	2	1
16°	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5	Evasão Aprimorada	3	3	2	1
17°	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Esconder-se em plena vista	4	3	2	1
18°	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6	Estilo de combate, 4° terreno predileto	4	3	2	2
19°	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6	Presa aprimorada	4	3	3	2
20°	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5° inimigo predileto, mestre caçador	4	4	3	3

Travessia da Floresta (Ext): A partir do 7° nível um patrulheiro pode mover-se através de qualquer tipo de vegetação rasteira (como espinhos, urzes, áreas cobertas de vegetação e terrenos similares) com sua velocidade normal e sem tomar dano ou sofrer qualquer outra dificuldade.

Espinhos, urzes, e áreas cobertas de vegetação que são encantadas ou que foram manipuladas magicamente para impedir o movimento, no entanto, ainda podem afetá-lo.

Rastreador Ágil (Ext): A partir do 8° nível um patrulheiro pode se mover com seu deslocamento normal ao usar Sobrevivência para seguir trilhas sem receber a penalidade normal de –5. Ele recebe apenas -10 de penalidade (em vez dos -20 normais) quando se desloca em até duas vezes a velocidade normal, enquanto rastreando.

Evasão (Ext): Quando chega ao 9° nível, um patrulheiro pode evitar até mesmo ataques mágicos e incomuns com grande agilidade. Se ele faz um teste de resistência de Reflexos bem sucedido contra um ataque que normalmente causaria metade do dano em um teste bem sucedido, ele não sofre nenhum dano. Evasão pode ser usado somente se o patrulheiro estiver usando armadura leve, armadura média ou nenhuma armadura. Um patrulheiro indefeso não ganha o benefício da evasão.

Presa (Ext): A partir do 11° nível um patrulheiro pode, como uma ação padrão, marcar um alvo dentro de seu campo de visão como sua presa. Sempre que ele está seguindo as pistas da sua presa, um patrulheiro pode escolher 10 em seus testes de Sobrevivência enquanto se move a uma velocidade normal, sem penalidade. Além disso, ele recebe um bônus de discernimento de +2 nas jogadas de ataque feitas contra sua presa e todas as ameaças de acerto crítico são confirmadas automaticamente.

O patrulheiro não pode ter mais de uma presa em um determinado momento e o tipo da criatura deve corresponder a um de seus tipos de inimigos prediletos. Ele pode descartar este efeito a qualquer momento como uma ação livre, mas não pode selecionar uma nova presa por 24 horas.

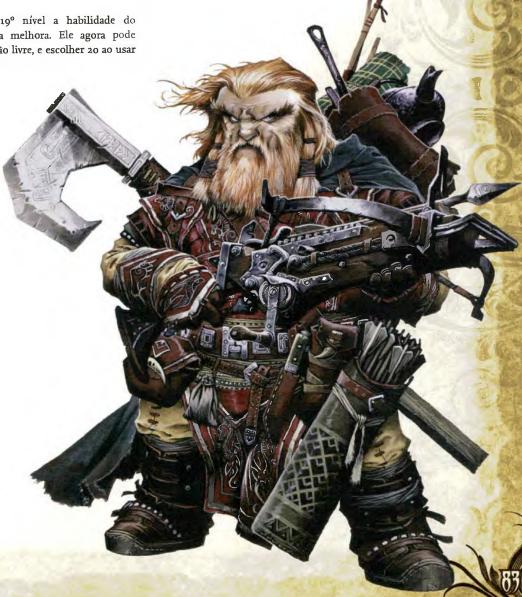
Se o patrulheiro vê a prova de que sua presa está morta, ele pode selecionar uma nova presa depois de 1 hora.

Camuflagem (Ext): Um patrulheiro de 12º nível ou acima pode usar a perícia Furtividade para se esconder em qualquer um de seus terrenos prediletos, mesmo que o terreno não conceda cobertura ou ocultação.

Evasão Aprimorada (Ext): A partir do 16º nível a evasão de um patrulheiro melhora. Essa habilidade funciona como evasão, exceto que, enquanto o patrulheiro ainda não recebe nenhum dano se for bem sucedido em um teste de resistência de Reflexos contra ataques, ele a partir de agora leva apenas metade do dano em um teste que falhou. Um patrulheiro indefeso não ganha o benefício de evasão aprimorada.

Esconder-se em Plena Vista (Ext): Enquanto em qualquer um dos seus terrenos prediletos, um patrulheiro de 17º nível ou acima pode usar a perícia Furtividade, mesmo quando estiver sendo observado.

Presa Aprimorada (Ext): No 19º nível a habilidade do patrulheiro para caçar sua presa melhora. Ele agora pode selecionar uma presa com uma ação livre, e escolher 20 ao usar Sobrevivência para rastrear sua presa enquanto se move a uma velocidade normal, sem penalidade. Seu bônus de discernimento para atacar sua presa aumenta para +4. Se sua presa morre ou é descartada, ele pode selecionar uma nova presa após 10 minutos.

Mestre Caçador (Ext): Um patrulheiro de 20º nível se torna um mestre caçador. Ele sempre pode se mover com velocidade máxima enquanto usar Sobrevivência para seguir rastros sem penalidade. Ele pode, com uma ação padrão, fazer um único ataque contra um inimigo predileto com seu bônus de ataque total. Se o ataque for bem sucedido, o alvo sofre o dano normalmente e deve fazer um teste de resistência de Fortitude ou morrer. A CD deste teste é igual a 10 +1/2 dos níveis de patrulheiro + o modificador de Sabedoria do patrulheiro. O patrulheiro pode escolher causar uma quantidade de dano não letal igual aos atuais pontos de vida da criatura. Um teste de resistência bem sucedido nega esse dano. Um patrulheiro pode usar esta habilidade uma vez por dia contra cada tipo de inimigo predileto que ele possui, mas não contra a mesma criatura mais do que uma vez em um período de 24 horas.

4 Perícias

Seelah havia enfrentado muitos testes em sua vida: testes de fé, testes de bravura, testes de coragem. Agora, porém, o gigantesco verme do deserto avançava em sua direção com sua enorme boca cheia de dentes, tão escura e ameaçadora quanto a morte que prometia. Seelah enfrentava outro teste: não de coragem, mas de conhecimento. Apesar da forma titânica da monstruosidade ser cingida por couro duro como pedra, o tecido dentro dela parecia tão suave e vulnerável quanto sua própria pele. Impávida diante da besta, Seelah agiu antes que pudesse pensar melhor, tendo tempo apenas para uma prece sussurrada:

– Por favor, Iomedae, deusa da coragem, dê-me a capacidade de sobreviver!

Perícias representam algumas das habilidades mais básicas e fundamentais que o personagem possui. Conforme o personagem avança de nível, pode ganhar novas perícias e melhorar suas perícias existentes de forma significativa.

ADQUIRIR PERÍCIAS

A cada nível o personagem ganha um número de graduações em perícias que depende de sua classe mais seu modificador de Inteligência. Investir uma graduação em uma perícia representa certo treino nesta perícia. O personagem nunca pode ter mais graduações em uma perícia que o seu número total de Dados de Vida. Além disso, cada classe tem um número de perícias favorecidas, chamadas perícias de classe. É mais fácil que o personagem se torne mais eficiente nessas habilidades, pois elas representam parte de sua formação profissional e estão em constante prática. Ele ganha um bônus de +3 em todas as perícias de classe em que possua graduações. Se ele tiver mais de uma classe e ambas concederem um bônus de perícia de classe, estes bônus não se acumularão.

O número de graduações de perícia que o personagem ganha quando sobe de nível em uma de suas classes é mostrado na Tabela 4-1. Humanos ganham uma graduação adicional por nível de classe. Personagens que sobem um nível em uma classe predileta tem a opção de adquirir uma graduação de perícia adicional ou um ponto de vida adicional (consulte a página 31). Se ele selecionar um nível de uma nova classe, todas as suas perícias de classe são automaticamente adicionados à sua lista de perícias, e ele ganha um bônus de +3 nessas perícias se tiver graduações nelas.

Testes de Perícia

Quando o personagem utiliza uma perícia, não possui nenhuma garantia de que será bem sucedido. A fim de determinar o sucesso, sempre que o personagem usar uma perícia, o jogador deve fazer um teste da perícia.

Cada graduação de perícia concede um bônus de +1 em testes usando essa perícia. Quando o jogador faz um teste de perícia, deve jogar 1d20 e adicionar as suas graduações e o modificador de atributo apropriado ao resultado deste teste. Se a especialidade que o personagem está usando é uma perícia de classe (e o jogador investiu graduações nesta perícia), ele ganha um bônus de +3 no teste. Se o personagem não for treinado na perícia (e se a perícia puder ser usada sem treino), o personagem ainda pode tentar o teste, mas usa apenas o bônus (ou penalidade) fornecido pelo modificador de atributo associado para o teste. As perícias podem ser ainda modificadas por uma vasta variedade de fontes (por sua raça, por uma habilidade de classe, por um equipamento, por efeitos de magia ou itens mágicos, e assim por diante). Consulte a Tabela 4-2 para um resumo dos bônus aplicáveis aos testes de perícia.

Se o resultado do teste de perícia é igual ou superior à classe de dificuldade (ou CD) da tarefa que o personagem está tentando realizar, trata-se de um sucesso. Se for menor do que a CD, ele falha. Algumas tarefas têm diferentes níveis de sucesso e fracasso dependendo do quanto o resultado do teste está acima ou abaixo da CD necessário. Alguns testes de perícia são opostos pelo alvo do teste de perícia. Ao fazer um teste de perícia oposto, a tentativa é bem sucedida se o seu resultado do teste exceder o resultado do teste do alvo.

Escolher 10 e Escolher 20

Um teste de perícia representa uma tentativa de realizar algum objetivo, geralmente sob algum tipo de pressão de tempo ou distração. Às vezes, porém, um personagem pode usar uma perícia em condições mais favoráveis, aumentando as chances de sucesso.

Escolher 10: Quando o personagem não está em perigo imediato ou distraído, ele pode escolher 10. Ao invés de jogar 1d20 para o teste de perícia, o jogador calcula o seu resultado como se ele tivesse jogado o dado com um resultado 10. Para muitas tarefas rotineiras, escolher 10 faz um teste ser automaticamente bem sucedido. Distrações ou ameaças (como combate) tornam impossível que um personagem escolha 10. Na maioria dos casos, escolher 10 é puramente uma medida de segurança, — o jogador sabe (ou espera) que uma jogada mediana o faça ter sucesso, mas teme que uma jogada ruim o faça falhar, assim opta por se contentar com uma jogada média (10). Escolher 10 é muito útil em situações nas quais uma jogada especialmente elevada não ajudaria.

Escolher 20: Quando o personagem tem tempo de sobra, não é confrontado por nenhuma ameaça ou distração e a perícia a ser testada não traz penalidade alguma por falha, ele pode escolher 20. Em outras palavras, se o jogador jogar um d20 várias vezes, eventualmente vai ter um 20 como resultado. Em vez de jogar 1d20 para o teste de perícia, basta calcular seu resultado como se tivesse tirado um 20. Escolher 20 significa que o jogador tenta até acertar, e assume que o personagem pode falhar muitas vezes antes de ser bem sucedido. Escolher 20 leva 20 vezes mais tempo que fazer um único teste tomaria (geralmente 2 minutos para uma perícia que levaria uma rodada ou menos para executar).

Uma vez que escolher 20 assume que seu personagem vai falhar muitas vezes antes de ser bem-sucedido, ele sofreria quaisquer penalidades por falha antes de completar a tarefa (isso explica porque não é permitido escolher 20 com perícias que acarretam penalidades por falha). Perícias em que escolher 20 é comum incluem: Operar Mecanismo (quando usado para abrir fechaduras), Arte da Fuga e Percepção (quando se tenta encontrar armadilhas).

Teste de Atributo e Teste de Nível de Conjurador: A regra de escolher 10 e escolher 20 se aplica para testes de atributo. Nenhuma das regras se aplica a testes de concentração ou testes de nível de conjurador.

Auxiliar outro Personagem

O personagem pode ajudar alguém a alcançar o sucesso em um teste de perícia ao fazer o mesmo tipo de teste de perícia em um esforço cooperativo. Se o jogador jogar um 10 ou número superior no seu teste, o personagem que ele está ajudando recebe um bônus de +2 em seu teste. (O personagem não pode escolher 10 em um teste de perícia para ajudar outro.) Em muitos casos, a ajuda de um personagem não trará muitos benefícios, ou apenas um número limitado de personagens pode ajudar ao mesmo tempo.

Nos casos em que o uso da perícia restringe quem pode obter certos resultados, como tentar abrir um cadeado usando Operar Mecanismo, um personagem não pode ajudar outro visando conceder um bônus para uma tarefa que ele mesmo não possa realizar. O Mestre pode impor restrições adicionais para a ajuda, analisando caso a caso.

DESCRIÇÃO DAS PERÍCIAS

Esta seção descreve cada perícia, incluindo suas utilizações mais comuns e modificadores típicos. Os personagens podem, por vezes, usar suas perícias para fins diferentes destes aqui propostos, a critério do Mestre. Para uma síntese completa de todas as perícias, consulte a Tabela 4-3.

As descrições das perícias seguem às seguintes diretrizes.

Nome da Perícia: A linha que informa o nome da perícia inclui (além do nome da perícia) as informações a seguir.

Atributo Chave: A abreviação do atributo cujo modificador é aplicado ao teste de perícia.

Somente Treinado: Se esta notação é incluída na linha com o nome da perícia, o personagem deve ter pelo menos 1 graduação na perícia para usá-la. Se esta notação é omitida, a perícia pode ser usada sem treino (com uma graduação 0). Se quaisquer modificadores especiais se aplicam ao uso treinado ou destreinado, eles são abordados na seção Sem Treinamento (veja abaixo).

Penalidade de Armadura: Se esta notação é incluída na linha do nome da perícia, uma penalidade de uso de armadura se aplica (consulte o Capítulo 6) para testes usando esta perícia. Se esta entrada é ausente, não se aplica a penalidade de armadura.

Descrição: A linha do nome da perícia é seguida por uma descrição geral do que o uso da perícia representa.

Teste: O que um personagem pode fazer com um teste de perícia bem sucedido e a lista das classes de dificuldade (CD) para o teste.

Ação: O tipo de ação usada pela perícia ou a quantidade de tempo necessária para um teste.

Tentar Novamente: As condições e modificadores aplicados às tentativas sucessivas para utilizar a perícia. Se a perícia permite novas tentativas ou se o fracasso acarreta uma consequência indesejada (como um teste de Escalar), não será possível escolher 20. Quando esse parágrafo estiver omitido, é possível realizar novas tentavas para o teste de perícia sem nenhuma penalidade, com exceção do tempo necessário.

Especial: Qualquer outro detalhe relacionado com a perícia, como efeitos especiais provenientes de sua utilização ou modificadores recebidos por certos personagens devido à classe, seleção de talentos ou raça.

Restrição: A utilização de determinadas perícias está restrita a personagens de algumas classes. Nesta seção, estarão relacionadas todas as limitações para a perícia.

Sem Treinamento: Esta seção apresenta exemplos de tarefas que um personagem conseguiria executar sem nenhuma graduação na perícia. Caso seja omitida, significa que a perícia funciona normalmente sem treinamento (quando puder ser usada sem treinamento) ou é impossível utilizá-la dessa forma (para as perícias definidas como "Somente Treinado").

Tabela 4-1: Graduações de Perícias

Classe	Graduações de Perícia por Nível
Bárbaro	4 + Modificador de Inteligência
Bardo	6 + Modificador de Inteligência
Clérigo	2 + Modificador de Inteligência
Druida	4 + Modificador de Inteligência
Feiticeiro	2 + Modificador de Inteligência
Guerreiro	2 + Modificador de Inteligência
Ladino	8 + Modificador de Inteligência
Mago	2 + Modificador de Inteligência
Monge	4 + Modificador de Inteligência
Paladino	2 + Modificador de Inteligência
Patrulheiro	6 + Modificador de Inteligência

Tabela 4-2: Bônus em Testes de Perícias

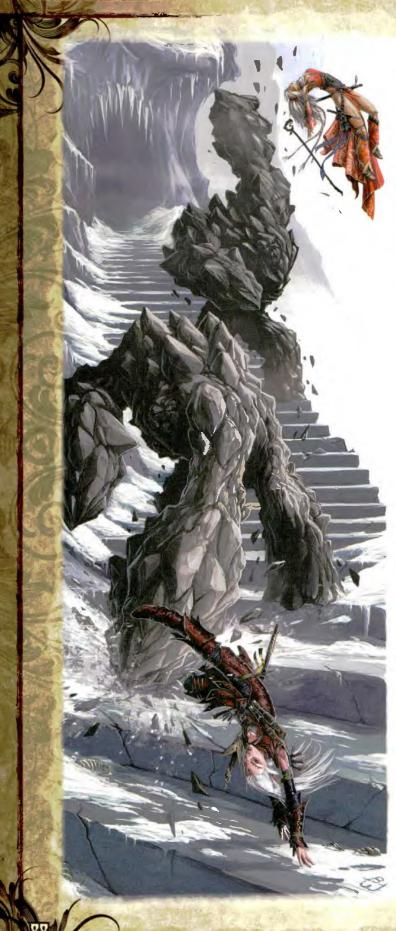
Perícia	Teste de Perícia igual a:*
Sem Treinamento	1d20 + modificador de atributo + modificador racial
Treinado	1d20 + graduações de perícia + modificador de atributo + modificador racial
Perícia de Classe Treinada	1d20 + graduações de perícia + modificador de atributo + modificador racial + 3

*Penalidade de Armadura é aplicada a todos os testes de perícias baseadas em Força e Destreza.

ACROBACIA (Des; Penalidade de Armadura)

O personagem pode manter seu equilíbrio enquanto atravessa superfícies estreitas ou traiçoeiras. Ele também pode mergulhar, dar mortais, saltar e rolar para evitar ataques e superar obstáculos.

Teste: O personagem pode usar Acrobacia para deslocar-se em superfícies estreitas e terrenos irregulares sem cair. O teste bem sucedido permite que o personagem mova-se com metade de seu deslocamento em tais superfícies; somente um teste é necessário por rodada. Utilize a tabela a seguir para determinar a CD base, que é então modificada pelos modificadores de Acrobacia listados na página 90. Enquanto o personagem usar Acrobacia desta forma, ele é considerado desprevenido e perde seu bônus de Destreza para a sua CA (se houver). Se o personagem receber dano enquanto usa Acrobacia, deve fazer imediatamente outro teste de Acrobacia na mesma CD para evitar cair ou ser derrubado.

Além disso, o personagem pode se mover através de um quadrado ameaçado sem provocar um ataque de oportunidade de um inimigo ao usar Acrobacia. Ao deslocar-se desta forma, o personagem move-se com metade do deslocamento. Ele pode mover-se como todo seu deslocamento aumentando a CD do teste em +10. O personagem não pode usar Acrobacia para mover-se ao redor dos inimigos se seu deslocamento está reduzido pelo peso de uma carga média ou pesada ou por usar uma armadura média ou pesada. Se uma habilidade permite que ele utilize todo seu deslocamento

CD de Acrobacias relativo à largura da superfície	
Mais de 1 metro	0*
de 30 centímetros a 1 metro	5*
de 15 a 30 centímetros	10
de 5 a 15 centímetros	15
Menos de 5 centímetros	20

* Nenhum teste de Acrobacias é necessário para mover-se através destas superfícies, exceto quando os modificadores aplicados à superfície (consulte a página 90) aumentam a CD para 10 ou mais.

Situação	CD base para Acrobacias*
Mover-se através de uma área ameaçada	Defesa contra Manobra de Combate do Oponente
Mover-se através de uma área ocupada	5 + Defesa contra Manobra de Combate do Oponente

*A CD é usada para evitar um ataque de oportunidade devido à movimentação. Esta CD aumenta em +2 para cada oponente adicional evitado em 1 rodada.

nessas condições, ele pode usar Acrobacias para mover-se ao redor dos inimigos normalmente. O personagem pode usar Acrobacia desta forma enquanto caído, mas isso exige uma ação de rodada completa para se mover 1,5 metros, e a CD é aumentada em +5.

Finalmente, o personagem pode usar a perícia Acrobacias para dar saltos ou para suavizar uma queda. A CD base para dar um salto é igual a 5 para cada 1,5m a ser atravessado (se horizontal) ou 4 para cada 30cm a serem atingidos (se vertical). Estas CDs dobram se o personagem não tem, pelo menos, 3 metros de espaço para obter impulso. Os únicos modificadores de Acrobacias aplicados são os relativos à superfície de onde o personagem está saltando. Se o personagem não passar no teste por 4 ou menos, pode efetuar um teste de resistência de Reflexos com CD 20 para agarrar o outro lado, depois de ter perdido o salto. Se o personagem falhar por 5 ou mais, ele não consegue fazer o salto e cai (ou escorrega na aterrissagem e cai, no caso de um salto vertical).

Criaturas com um deslocamento básico em terra acima de 9 metros por rodada, recebem um bônus racial de +4 em testes de Acro-

Salto em distância	CD do Teste de Acrobacia
1,5 metro	5
3 metros	10
4,5 metros	15
Acima de 4,5 metros	+5 a cada 1,5 metro

Salto em Altura	CD do Teste de Acrobacia
30 centímetros	4
60 centímetros	8
90 centímetros	12
1 metro e 20 centímetros	16
Acima de 1 metro e 20 centímetros	+4 a cada 30 centímetros

Tabela 4-3: Lista de Perícias

Perícia	Bbr	Brd	Clr	Drd	Fei	Gue	Lad	Mag	Mon	Pal	Pat	Sem Treino	Atributo
Acrobacia	C	C	—	—	—	—	C	—	C	—	—	Sim	Des*
Adestrar Animais	C	—	—	C	—	C	—	—	—	C	C	Não	Car
Apresentação	—	C	—	—	—	—	C	—	C	—	—	Sim	Car
Arte da Fuga	—	C	—	—	—	—	C	—	C	—	—	Sim	Des*
Artes Mágicas	—	C	C	C	C	—	—	C	—	C	C	Não	Int
Avaliação	—	C	C	—	C	—	C	C	—	—	—	Sim	Int
Blefar	—	C	—	—	C	—	C	—	—	—	—	Sim	Car
Cavalgar	C	—	—	C	—	C	—	—	C	C	C	Sim	Des*
Conhecimento (arcano)	—	C	C	—	C	—	—	C	—	—	—	Não	Int
Conhecimento (engenharia)	—	C	—	—	—	C	—	C	—	—	—	Não	Int
Conhecimento (exploração)	—	C	—	—	—	C	C	C	—	—	C	Não	Int
Conhecimento (geografia)	—	C	—	C	—	—	—	C	—	—	C	Não	Int
Conhecimento (história)	—	C	C	—	—	—	—	C	C	—	—	Não	Int
Conhecimento (local)	—	C	—	—	—	—	C	C	—	—	—	Não	Int
Conhecimento (natureza)	C	C	—	C	—	—	—	C	—	—	C	Não	Int
Conhecimento (nobreza)	—	C	C	—	—	—	—	C	—	C	—	Não	Int
Conhecimento (planos)	—	C	C	—	—	—	—	C	—	—	—	Não	Int
Conhecimento (religião)	—	C	C	—	—	—	—	C	C	C	—	Não	Int
Cura	—	—	C	C	—	—	—	—	—	C	C	Sim	Sab
Diplomacia	—	C	C	—	—	—	C	—	—	C	—	Sim	Car
Disfarce	—	C	—	—	—	—	C	—	—	—	—	Sim	Car
Escalar	C	C	—	C	—	C	C	—	C	—	C	Sim	For*
Furtividade	—	C	—	—	—	—	C	—	C	—	C	Sim	Des*
Intimidação	C	C	—	—	C	C	C	—	C	—	C	Sim	Car
Linguística	—	C	C	—	—	—	C	C	—	—	—	Não	Int
Natação	C	—	—	C	—	C	C	—	C	—	C	Sim	For*
Ofícios	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Sim	Int
Operar Mecanismo	—	—	—	—	—	—	C	—	—	—	—	Não	Des*
Percepção	C	C	—	C	—	—	C	—	C	—	C	Sim	Sab
Prestidigitação	—	C	—	—	—	—	C	—	—	—	—	Não	Des*
Profissão	—	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	Não	Sab
Sentir Motivação	—	C	C	—	—	—	C	—	C	C	—	Sim	Sab
Sobrevivência	C	—	—	C	—	C	—	—	—	—	C	Sim	Sab
Usar instrumento Mágico	—	C	—	—	C	—	C	—	—	—	—	Não	Car
Voo	—	—	—	C	C	—	—	C	—	—	—	Sim	Des*

C = Perícia de Classe; *Penalidade de armadura deve ser aplicada.

bacias feitos para saltar. Este bônus é aplicado novamente a cada 3 metros. Criaturas com um deslocamento básico em terra abaixo de 9 metros por rodada recebem uma penalidade racial de -4 em testes de Acrobacias feitos para saltar. Esta penalidade é aplicada novamente a cada 3 metros. Nenhum salto pode permitir que o personagem ultrapasse seu movimento máximo para a rodada. Para um salto com corrida, o resultado de seu teste de Acrobacia indica a distância viajada no salto (e se o teste falhar, indica a distância que o personagem consegue avançar antes de cair). Reduza para metade este resultado para determinar aonde o personagem pousa após um pulo sem corrida.

Quando o personagem deliberadamente cai de qualquer altura, mesmo com o resultado de um salto perdido, um teste da perícia Acrobacia com CD 15 permite que ele ignore os primeiros 10 metros da queda, embora ainda tenha uma boa chance de receber o dano da queda. Consulte as regras para queda na página 443 para maiores detalhes.

Modificador de Acrobacia	Modificador de CD
Obstrução Leve (cascalho, areia)	+2
Obstrução Severa (caverna, pedregulhos)	+5
Levemente Escorregadio (molhado)	+2
Severamente Escorregadio (gelo)	+5
Levemente Inclinado (<45°)	+2
Severamente Inclinado (>45°)	+5
Levemente Instável (barco em corredeira)	+2
Moderadamente Instável (barco em tempestade)	+5
Severamente Instável (terremoto)	+10
Movimentação com deslocamento total em superfícies estreitas ou desiguais	+5*

* Não aplicar este modificador em testes de salto.

Muitas condições podem afetar as chances de sucesso do personagem ao efetuar testes de Acrobacia. Os modificadores à CD da tabela acima são aplicados a todos os testes de perícia Acrobacia. Os modificadores se acumulam uns com os outros, mas apenas o modificador mais grave para qualquer condição deve ser aplicado.

Ação: Nenhuma. Um teste de Acrobacia é feito como parte de outra ação ou como uma reação a uma situação.

Especial: Se o personagem tiver 3 ou mais graduações em Acrobacia, ganha um bônus de esquiva de +3 a sua CA quando lutar defensivamente em vez dos habituais +2, e um bônus de esquiva +6 na CA quando tomar a ação defesa total em vez dos habituais +4. Se o personagem tiver o talento Acrobático, recebe um bônus em testes de Acrobacia (consulte o Capítulo 5).

ADESTRAR ANIMAIS (Car; Somente Treinado)

O personagem é treinado em trabalhar com animais e pode ensinar-lhes truques, fazer com que sigam comandos simples, ou mesmo domesticá-los.

Teste: A CD depende do que o personagem tenta fazer.

Adestrar um Animal: Esta tarefa envolve comandar um animal para executar uma tarefa ou truque que ele saiba. Se o animal está ferido ou recebeu qualquer dano não letal ou dano em seus valores de atributo, a CD aumenta em +2. Se o teste for bem sucedido, o animal realiza a tarefa ou truque em sua próxima ação.

"Forçar" um Animal: Forçar um animal significa fazê-lo realizar uma tarefa ou truque que ele não sabe, mas é fisicamente capaz de realizar. Esta categoria abrange também fazer um animal executar uma marcha forçada ou forçá-lo a andar depressa por

Tarefa	CD de Adestrar Animais
Adestrar um animal	10
"Forçar" um animal	25
Ensinar um truque a um animal	15 ou 20*
Ensinar uma tarefa simples a um animal	15 ou 20*
Domesticar um animal selvagem	15 + DV do Animal

* Consulte o truque ou tarefa específica.

mais de 1 hora entre seus ciclos do sono. Se o animal está ferido ou recebeu qualquer dano não letal ou dano em seus valores de atributo, a CD aumenta em +2. Se o teste for bem sucedido, o animal realiza a tarefa ou truque em sua próxima ação.

Ensinar um Truque a um Animal: O personagem pode ensinar a um animal um truque específico com uma semana de trabalho e um sucesso no teste de Adestrar Animal contra a CA indicada ao lado do nome do truque. Um animal com um valor de Inteligência 1 pode aprender no máximo três truques, e um animal com um valor de Inteligência 2 pode aprender no máximo seis truques. Truques possíveis (e sua CD associada) incluem, mas não necessariamente estão limitados, a lista a seguir.

Acompanhar (CD 15): O animal vai até o personagem, mesmo quando normalmente não o faria.

Atacar (CD 20): O animal ataca inimigos aparentes. O personagem pode apontar para uma criatura especial que ele deseja que o animal ataque, e o animal vai cumprir a ordem se estiver apto. Normalmente, um animal vai atacar apenas humanoides, humanoides monstruosos, gigantes ou outros animais. Ensinar um animal a atacar todas as criaturas (incluindo criaturas não naturais como mortos-vivos e aberrações) conta como dois truques.

Atuar (CD 15): O animal realiza uma variedade de truques simples, como sentar, rolar, rugir ou latir e assim por diante.

Defender (CD 20): O animal defende o personagem (ou fica pronto para defendê-lo se não houver ameaça presente), mesmo sem qualquer comando a ser dado. Alternativamente, o personagem pode comandar o animal para defender outro personagem específico.

Ficar (CD 15): O animal permanece no lugar, esperando que o personagem volte. Ele não desafia outras criaturas que passarem por ele, embora ainda se defenda se for necessário.

Guardar (CD 20): O animal permanece no lugar e impede que outros se aproximem.

Pegar (CD 15): O animal vai e pega alguma coisa. Se o personagem não apontar um item específico, o animal traz um objeto aleatório.

Procurar (CD 15): O animal se move em uma área e procura ao redor de tudo por algo o que seja, obviamente, vivo ou animado.

Rastrear (CD 20): O animal segue o rastro apresentado a ele. (Este truque requer que o animal tenha a capacidade de faro.)

Recuar (CD 15): O animal abandona o combate ou caso contrário, apenas recua. Um animal que não saiba este truque continua a lutar até que tenha que fugir (devido ao dano, efeito de medo ou similar) ou seu oponente seja derrotado.

Seguir (CD 15): O animal segue o personagem de perto, até mesmo em lugares aonde ele normalmente não iria.

Trabalhar (DC 15): O animal puxa ou empurra uma carga média ou pesada.

Ensinar uma Tarefa Simples a um Animal: Em vez de ensinar a um animal vários truques individuais, o personagem pode simplesmente treiná-lo para uma finalidade mais geral. Essencialmente, o propósito de um animal representa um conjunto pré-selecionado de truques conhecidos que se enquadram em um regime comum, como guarda ou trabalho pesado. O animal deve atender a todos os pré-requisitos normais para todos os truques incluídos no pacote de treinamento. Se o pacote inclui mais de três truques, o animal deve ter uma Inteligência 2 ou superior.

Um animal pode ser treinado para um único propósito geral,

mas se a criatura é capaz de aprender truques adicionais (acima e além dos incluídos no seu propósito geral), ela pode fazê-lo. Ensinar a um animal uma tarefa simples requer menos testes do que ao ensinar truques individuais, mas não menos tempo.

Treino de Montaria de Combate (CD 20): Um animal treinado para suportar um cavaleiro em combate conhece os truques acompanhar, atacar, defender, guardar, recuar e seguir. Ensinar um cavalo a ser uma montaria de combate leva 6 semanas. O personagem também pode "atualizar" um animal treinado para cavalgar para um animal com treinamento de montaria de combate em 3 semanas ao fazer um teste bem sucedido de Adestrar Animais com CD 20. O novo propósito geral e truques substituem completamente o propósito anterior do animal e todos os truques que ele conhecia. Muitos cavalos e cães de montaria são treinados dessa maneira.

Treino de Combate (CD 20): Um animal treinado para entrar em combate conhece os truques atacar, ficar e recuar. A formação de um animal para o combate leva 3 semanas.

Treino de Guarda (CD 20): Um animal treinado para guarda conhece os truques atacar, defender, guardar e recuar. A formação de um animal para a guarda leva 4 semanas.

Trabalho Pesado (CD 15): Um animal treinado para trabalhos pesados conhece os truques acompanhar e trabalhar. Ensinar um animal a fazer trabalho pesado leva 2 semanas.

Caça (CD 20): Um animal treinado para a caça sabe os truques atacar, pegar, procurar, rastrear, recuar e seguir. Ensinar um animal a caçar leva 6 semanas.

Atuação (CD 15): Um animal treinado para atuar conhece os truques acompanhar, atuar, ficar, pegar e seguir. Ensinar atuação a um animal leva 5 semanas.

Cavalgar (CD 15): Um animal treinado para carregar um cavaleiro sabe os truques acompanhar, ficar e recuar. Ensinar um animal a cavalgar leva 3 semanas.

Domesticar um Animal Selvagem: Domesticar um animal significa criar uma criatura selvagem desde a infância para que ela se torne domesticada. Um adestrador pode criar até três criaturas do mesmo tipo de uma só vez.

Um animal domesticado pode aprender truques ao mesmo tempo em que está sendo criado, ou pode aprender como um animal domesticado posteriormente.

Ação: Varia. Adestrar um animal é uma ação de movimento, enquanto que "forçar" um animal é uma ação de rodada completa. (Um druida ou patrulheiro pode lidar com um companheiro animal como uma ação livre ou forçá-lo como uma ação de movimento.) Para as tarefas com prazos específicos, como mencionado acima, o personagem deve gastar metade desse tempo (a uma taxa de 3 horas por dia por animal a ser treinado) trabalhando para a conclusão da tarefa antes de fazer o teste de Adestrar Animais. Se ele falhar no teste, a tentativa para ensinar, domesticar ou treinar o animal falha e o personagem não precisa completar o ensino, a criação ou o tempo de treinamento. Se o teste for bem sucedido, o personagem deve investir o restante do tempo para concluir o ensino, criação ou treinamento. Se o tempo é interrompido ou a tarefa não é seguida até sua conclusão, a tentativa de ensinar, domesticar ou treinar o animal falha automaticamente.

Tentar Novamente: Sim, exceto quando for para domesticar um animal.

Especial: O personagem pode usar esta perícia em uma criatura com Inteligência 1 ou 2 que não é um animal, mas a CD de qualquer teste aumenta em +5. Essas criaturas têm o mesmo limite de truques conhecidos como os animais.

Um druida ou patrulheiro ganha um bônus circunstancial de +4 em Adestrar Animais envolvendo um companheiro animal.

Além disso, o companheiro animal de um druida ou patrulheiro conhece um ou mais truques bônus, que não contam no limite normal de truques conhecidos e não requerem nenhum tempo de treinamento ou Adestrar Animais para ensinar.

Se o personagem tem o talento Afinidade com Animais, ele recebe um bônus em Adestrar Animais (consulte o Capítulo 5).

Sem Treino: Se o personagem não possui graduações em Adestrar Animais, pode fazer um teste de Carisma para adestrar ou forçar um animal doméstico, mas não pode ensinar, domesticar ou treinar animais. Um druida ou patrulheiro sem graduações em Adestrar Animais pode fazer um teste de Carisma para adestrar ou forçar companheiros animais, mas não pode ensinar, domesticar ou treinar animais não domésticos.

APRESENTAÇÃO (CAR)

O personagem é hábil em uma forma de entretenimento, de cantar e atuar a tocar um instrumento musical. Como Ofícios, Conhecimento e Profissão, Apresentação é, na verdade, um conjunto de habilidades separadas. O personagem pode ter várias perícias de Apresentação, cada uma com suas próprias graduações.

Cada uma das nove categorias da perícia Apresentação inclui uma variedade de métodos, instrumentos ou técnicas; um pequeno exemplo é fornecido para cada uma das categorias abaixo:

- Atuar (comédia, drama, pantomima)
- Canto (balada, cântico, melodia)
- Comédia (pastelão, repente, contar piadas)
- Cordas (rabeca, harpa, alaúde, bandolim)
- Dança (balé, valsa, saltitar)
- Oratória (épico, ode, histórias)
- Percussão (sinos, guizos, tambores, gongo)
- Sopro (flauta, gaita, trompete)
- Teclado (cravo, piano, órgão de tubos)

Teste: O personagem pode impressionar o público com seu talento e habilidade para o seu tipo de apresentação escolhida.

CD	Apresentação
10	Apresentação rotineira. Ganhar dinheiro ao tocar em público é semelhante à mendicância. O personagem pode ganhar 1d10 PC/dia.
15	Apresentação agradável. Em uma cidade próspera, o personagem pode ganhar 1d10 PP/dia.
20	Apresentação grandiosa. Em uma cidade próspera, o personagem pode ganhar 3d10 PP/dia. Com o tempo, ele pode ser convidado para participar de um grupo profissional e pode desenvolver uma reputação regional
25	Apresentação memorável. Em uma cidade próspera, o personagem pode ganhar 1d6 PO/dia. Com o tempo, ele pode vir à atenção de patronos nobres e desenvolver uma reputação nacional.
30	Apresentação extraordinária. Em uma cidade próspera, o personagem pode ganhar 3d6 PO/dia. Com o tempo, ele pode atrair a atenção de clientes distantes, ou mesmo de seres extraplanares.

Um instrumento musical obra-prima garante um bônus de circunstância de +2 em todos os testes de Apresentação que envolvam sua utilização.

Ação: Varia. Tentar ganhar dinheiro se apresentando em público requer uma quantidade de trabalho determinada pelo Mestre, desde uma noite em uma taverna a uma apresentação que dura o dia inteiro. As habilidades especiais de bardo são descritas na sua descrição de classe.

Tentar Novamente: Sim. Novas tentativas são permitidas, mas não negam falhas anteriores. Um público que não foi impressionado no passado, provavelmente será mais difícil de impressionar em performances futuras (aumentar a CD em +2 para cada falha anterior).

Especial: Um bardo deve ter graduações em categorias específicas de Apresentação para usar algumas de suas habilidades de apresentação de bardo.

Consulte a seção Apresentação de Bardo na descrição da classe bardo no Capítulo 3 para obter mais detalhes.

ARTE DA FUGA (DES, Penalidade de Armadura)

O treino do personagem o permite escapar de amarras e sair de agarramentos.

Teste: A tabela abaixo apresenta as CD necessárias para escapar de várias formas de restrições.

Cordas: A CD do teste de Arte da Fuga é igual ao Bônus em Manobra de Combate de quem fez o nó +20.

Grilhões e Algemas Obras-primas: A CD para algemas é definida por sua construção (consulte a tabela abaixo).

Espaços Apertados: A CD considera a ação de passar por um espaço através do qual passa a cabeça do personagem, mas não seus ombros. Se o espaço é longo, ele pode precisar fazer vários testes. O personagem não pode se espremer através de um espaço que sua cabeça não se encaixe completamente.

Agarrar: O personagem pode fazer um teste de Arte da Fuga no lugar de um teste de manobra de combate para escapar de uma manobra Agarrar (consulte o Capítulo 8) ou de uma imobilização.

Ação: Fazer um teste de Arte da Fuga para escapar de amarrações de corda, algemas ou outras restrições (exceto a manobra agarrar) exige 1 minuto de trabalho. Escapar de uma rede ou da magia *animar corda, comandar plantas, controlar plantas* ou *armadilha* é uma ação de rodada completa. Escapar de uma manobra agarrar ou imobilizar é uma ação padrão. Espremer-se através de um espaço apertado leva pelo menos 1 minuto, talvez mais, dependendo de quão longo é o espaço.

Tentar Novamente: Varia. O personagem pode fazer outro teste após uma falha em um teste se ele estiver espremendo o caminho através de um espaço apertado, fazendo vários testes. Se a situação permitir, o personagem pode fazer testes adicionais, ou até mesmo escolher 20, contanto que não esteja sendo ativamente oposto.

Restrição	CD de Arte da Fuga
Corda/amarração	BMC de quem fez o nó +20
Rede, *animar cordas*, *comandar plantas*, *controlar plantas* ou *constrição*	20
Magia *armadilha*	23
Espaços apertados	30
Grilhões	30
Grilhões obras-primas	35
Agarrar	BMC de quem agarra

Se a CD para escapar de corda ou ligações for superior a 20 + suas graduações em Arte da Fuga, o personagem não poderá escapar das amarras utilizando esta perícia.

Especial: Se o personagem possuir o talento Furtivo, ganhará um bônus em testes de Arte da Fuga (consulte o Capítulo 5).

ARTES MÁGICAS (INT; Somente Treinado)

O personagem é hábil na arte de conjurar magias, identificar itens mágicos, construir itens mágicos e identificar feitiços no momento de sua conjuração.

Teste: Artes Mágicas é a perícia usada sempre que o conhecimento e habilidade técnica de conjurar uma magia ou criar um item mágico entra em questão. Esta perícia também é usada para identificar as propriedades de itens mágicos através do uso de magias como *detectar magia* e *identificação*. A CD deste teste varia de acordo com a tarefa em mãos.

Ação: Identificar uma magia que está sendo conjurada não requer uma ação, mas o personagem deve ser capaz de ver claramente a magia enquanto ela é conjurada; isso incorre nos mesmos bônus e penalidades de um teste de Percepção devido à distância, condições precárias e outros fatores. Aprender uma magia de um grimório leva 1 hora por nível da magia (magias de nível 0 tomam 30 minutos). Preparar um feitiço de um grimório emprestado não adiciona tempo para a preparação da magia. Fazer um teste de Artes Mágicas para criar um item mágico é parte do processo de criação. A tentativa de determinar as propriedades de um item mágico demora 3 rodadas por item a ser identificado e o personagem deve ser capaz de examinar cuidadosamente o objeto.

Tentar Novamente: O personagem não pode repetir testes efetuados para identificar uma magia no ato da conjuração. Se ele falhar em aprender uma magia de um grimório ou pergaminho, deve esperar pelo menos uma semana antes de tentar novamente. Se o personagem falhar ao preparar uma magia de um grimório emprestado, não pode tentar novamente até o dia seguinte. Ao utilizar *detectar magia* ou *identificação* para aprender as propriedades de itens mágicos, o personagem só pode tentar determinar as propriedades de cada item individual uma vez por dia. Tentativas adicionais revelam os mesmos resultados.

Especial: Se o personagem é um mago especialista, recebe um bônus de +2 em testes de Artes Mágicas feitos para identificar, aprender e preparar magias de sua escola escolhida. Da mesma forma, recebe uma penalidade de -5 em testes semelhantes feitos sobre magias de suas escolas opostas.

Um elfo recebe um bônus racial de +2 em testes de Artes mágicas para identificar as propriedades de itens mágicos.

Se o personagem possui o talento Aptidão Mágica, recebe um bônus em testes de Artes mágicas (consulte o Capítulo 5).

Tabela 4-4: CD de Artes Mágicas

Tarefa	CD de Artes Mágicas
Identificar uma magia no momento da conjuração	15 + nível da magia
Aprender uma magia de um grimório ou pergaminho	15 + nível da magia
Preparar uma magia de um grimório emprestado	15 + nível da magia
Identificar as propriedades de um item mágico usando *detectar magia* no item	15 + nível de conjurador
Decifrar um pergaminho	20 + nível da magia
Criar um item mágico	Varia de acordo com o item

AVALIAÇÃO (INT)

O personagem pode avaliar o valor monetário de um objeto.

Teste: Um teste de Avaliação com CD 20 determina o valor de um item comum. Se o personagem passar no teste por 5 ou mais, também determina se o item tem propriedades mágicas, embora esse sucesso não garanta o conhecimento das habilidades mágicas do item. Se ele falhar no teste por 5 ou menos, determina o preço desse item dentro de 20% do seu valor real. Se a falha no teste for de 5 ou mais, o preço é extremamente impreciso, sujeito à critério do Mestre. Itens particularmente raros ou exóticos podem aumentar a CD deste teste em +5 ou mais.

O personagem também pode usar este teste para determinar o item mais valioso visível em um tesouro escondido. A CD deste teste geralmente é 20, mas pode aumentar até 30 para um tesouro particularmente grande.

Ação: Avaliar um item leva uma ação padrão. Determinar o objeto mais valioso em um tesouro escondido leva uma ação de rodada completa.

Tentar Novamente: Tentativas adicionais para avaliar um item revelam o mesmo resultado.

Especial: Um conjurador com um familiar corvo ganha um bônus de +3 em testes de Avaliação.

BLEFAR (CAR)

O personagem sabe como contar uma mentira.

Teste: Blefar é uma perícia que requer um teste de oposição da perícia do personagem contra a perícia Sentir Motivação do adversário. Se o personagem usar Blefar para enganar alguém, com um teste bem-sucedido convence seu oponente de que o que ele diz é verdade. Testes de Blefar são modificados pela credibilidade da mentira. Os seguintes modificadores são aplicados à jogada da criatura que tenta contar a mentira. Note-se que algumas mentiras são tão improváveis que é impossível convencer alguém que elas são verdadeiras (sujeito a critério do Mestre).

Circunstância	Modificador de Blefar
O alvo quer acreditar	+5
A mentira é verossímil	+0
A mentira é improvável	-5
A mentira é rebuscada	-10
A mentira é impossível	-20
O alvo está bêbado ou debilitado	+5
O personagem possui provas	+10

Finta: O personagem pode usar Blefar em combate para fintar, fazendo com que seu adversário tenha seu bônus de Destreza negado em sua CA contra o próximo ataque. A CD deste teste é igual a 10 + o bônus base de ataque + o modificador de Sabedoria do oponente. Se o seu oponente possui graduações em Sentir Motivação, a CD é igual a 10 + o bônus de Sentir Motivação, se superior a CD normal. Para mais informações sobre a manobra finta em combate, consulte o Capítulo 8.

Mensagens Secretas: O personagem pode usar Blefar para passar mensagens escondidas a outro personagem sem que outros compreendam o seu verdadeiro significado, usando insinuações para encobrir a sua verdadeira mensagem. A CD deste teste é 15 para mensagens simples e 20 para mensagens complexas. Se o personagem é bem sucedido, o alvo compreende a mensagem automaticamente, supondo que ele esteja se comunicando em uma linguagem que o alvo entenda. Se o teste falhar por 5 ou mais, o personagem entrega a mensagem errada. Outras criaturas que escutarem a mensagem podem decifrá-la se forem bem sucedidos em um teste oposto de Sentir Motivação contra o resultado do teste de Blefar.

Ação: Tentar enganar alguém leva pelo menos uma rodada, mas pode, eventualmente, levar mais tempo se a mentira for elaborada (como determinado pelo Mestre caso-a-caso).

Fintar em combate é uma ação padrão.

Usar Blefar para entregar uma mensagem secreta leva o dobro do tempo que levaria para transmitir a mensagem normalmente.

Tentar Novamente: Se o personagem não conseguir enganar alguém, as novas tentativas recebem uma penalidade de -10 ou podem ser impossível (a critério do Mestre).

O personagem pode tentar a finta contra alguém novamente, se falhar. Mensagens secretas podem ser retransmitidas se a primeira tentativa falhar.

Especial: Um conjurador com um familiar víbora ganha um bônus de +3 em testes de Blefar.

Se o personagem tiver o talento Enganador, ganha um bônus em testes de Blefar (consulte o Capítulo 5).

CAVALGAR (DES; Penalidade de Armadura)

O personagem é hábil em cavalgar montarias, geralmente um cavalo, e possivelmente algo mais exótico, como um grifo ou pégaso. Se o personagem tentar montar uma criatura que não é apropriada como uma montaria, recebe uma penalidade de -5 em seus testes de cavalgar.

Teste: Ações de equitação típicas não exigem testes. O personagem pode selar, montar, cavalgar e desmontar de uma montaria sem qualquer problema. As seguintes tarefas exigem testes.

Guiar com os Joelhos: O personagem pode guiar sua montaria com seus joelhos para que possa usar as duas mãos em combate. Ele faz o teste de Cavalgar no início de seu turno. Se falhar, pode usar apenas uma mão nessa rodada porque precisa usar a outra para controlar sua montaria. Isso não toma uma ação.

Permanecer na Sela: O personagem pode reagir instantaneamente para tentar evitar uma queda quando sua montaria empinar, pular de forma inesperada ou quando o personagem receber dano. Este uso não toma uma ação.

Lutar com uma Montaria Treinada para o Combate: Se o personagem direcionar sua montaria treinada para o combate a atacar em batalha, ele ainda pode fazer seu próprio ataque ou ataques normalmente. Este uso é uma ação livre.

Usar Montaria como Cobertura: O personagem pode reagir instantaneamente e pendurar-se ao lado de sua montaria, usando-a como cobertura. Ele não pode atacar ou conjurar magias enquanto estiver usando sua montaria como cobertura. Se o personagem não for bem sucedido em seu teste de Cavalgar, não recebe o benefício da cobertura. Usar esta opção é uma ação imediata, mas a recuperação a partir desta posição é uma ação de movimento (nenhum teste é necessário).

Tarefa	CD de Cavalgar
Guiar com os joelhos	5
Permanecer na sela	5
Lutar com uma montaria treinada para o combate	10
Usar montaria como cobertura	15
Queda suave	15
Saltar	15
Usar esporas na montaria	15
Controlar a montaria na batalha	20
Montar ou desmontar rapidamente	20

Queda Suave: O personagem pode negar qualquer dano recebido quando cair de uma montaria. Se ele falhar no teste de Cavalgar, recebe 1d6 pontos de dano e permanece caído. Este uso não toma uma ação.

Saltar: O personagem faz com que sua montaria salte obstáculos como parte de seu deslocamento. Use o modificador de Cavalgar do personagem ou o modificador de saltar da montaria, o que for menor, para ver até que ponto a criatura pode saltar. Se o personagem falhar seu teste de Cavalgar, ele cai da montaria quando salta e recebe o dano apropriado ao cair (pelo menos 1d6 pontos). Este uso não toma uma ação, mas faz parte do movimento da montaria.

Usar Esporas na Montaria: O personagem pode estimular a sua montaria a acelerar seu deslocamento com uma ação de movimento. Um teste de Cavalgar bem sucedido aumenta a velocidade da montaria em 3 metros por uma rodada, mas causa 1d3 pontos de dano na criatura. O personagem pode usar esta perícia a cada rodada, mas a montaria fica fatigada depois de uma série de rodadas igual ao seu valor de Constituição. Esta perícia não pode ser utilizada em uma montaria fatigada.

Controlar a Montaria na Batalha: Com uma ação de movimento, o personagem pode tentar controlar um cavalo leve, pônei, cavalo pesado, ou outra montaria não treinada para o combate durante uma batalha. Se o personagem falhar no teste de Cavalgar, não pode fazer nada nessa rodada. O personagem não precisa fazer este teste para cavalos ou pôneis treinados para o combate.

Montar ou Desmontar Rapidamente: O personagem pode montar ou desmontar de uma montaria, de até uma categoria de tamanho maior que si mesmo, como uma ação livre, desde que ainda tenha uma ação de movimento disponível na rodada. Se o personagem falhar no teste de Cavalgar, montar ou desmontar torna-se uma ação de movimento. O personagem não pode usar montar ou desmontar rapidamente em uma montaria mais de uma categoria de tamanho maior do que o personagem.

Ação: Varia. Montar ou desmontar, normalmente são ações de movimento. Outros testes são efetuados em uma ação de movimento, uma ação livre ou nenhuma ação, como referido acima.

Especial: Se o personagem está montando sem sela, recebe uma penalidade de -5 em testes de Cavalgar.

Se o personagem tem o talento Afinidade com Animais, recebe um bônus nos testes de Cavalgar (consulte o Capítulo 5).

Se o personagem usa uma sela militar recebe um bônus de circunstância de +2 em testes de Cavalgar relacionados a permanecer na sela.

A perícia cavalgar é um pré-requisito para Arqueirismo Montado, Combate Montado, Ataque de Passagem, Investida Implacável e Atropelar.

CONHECIMENTO (INT; Somente Treinado)

O personagem é educado em um campo de estudo e pode responder tanto perguntas simples quanto complexas. Como as perícias Ofícios, Apresentação e Profissão, a perícia Conhecimento engloba um número de diferentes especialidades. Abaixo estão listados os campos de estudo típicos dos aventureiros.

- Arcano (mistérios antigos, tradições mágicas, símbolos arcanos, construtos, dragões, animais mágicos)
- Exploração (aberrações, cavernas, limos, espeleologia)
- Engenharia (edifícios, aquedutos, pontes, fortificações)
- Geografia (locais, terrenos, clima, povos)
- História (guerras, colônias, migrações, fundação de cidades)
- Local (lendas, personalidades, habitantes, leis, costumes, tradições, humanoides)
- Natureza (animais, criaturas féericas, humanoides monstruosos, plantas, estações e ciclos, clima, vermes)
- Nobreza (linhagens, heráldica, personalidades, membros da realeza)
- Planos (os Planos Interiores, os Planos Exteriores, o Plano Astral, o Plano Etéreo, extraplanares, magia planar)
- Religião (deuses e deusas, história mítica, tradição eclesiástica, símbolos sagrados, mortos-vivos)

Teste: Responder a uma pergunta dentro do seu campo de estudo tem uma CD de 10 para perguntas realmente fáceis, 15 para questões básicas, e de 20 a 30 para perguntas realmente difíceis.

O personagem pode usar esta perícia para identificar monstros e seus poderes especiais ou vulnerabilidades. Em geral, a CD deste tipo de teste é igual a 10 + ND do monstro. Para monstros comuns, como goblins, a CD deste teste é igual a 5 + ND do monstro. Para monstros particularmente raros, como o tarrasque, a CD do teste é igual a 15 + ND do monstro ou mais. Um teste bem sucedido permite que o personagem se lembre de alguma informação útil sobre o monstro. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado de teste for superior a CD, o personagem se lembra de outro fragmento de informação útil. Muitas das perícias de conhecimento têm uso específico como observado na Tabela 4–6.

Ação: Normalmente nenhuma. Na maioria dos casos, um teste de Conhecimento não toma uma ação (consulte "sem treino" abaixo).

Tentar Novamente: Não. O teste representa o que o personagem sabe, e pensar em um tópico uma segunda vez não o faz saber algo que ele nunca aprendeu antes.

Sem Treino: O personagem não pode fazer um teste de Conhecimento sem treino com uma CD maior que 10. Se ele tiver acesso a uma extensa biblioteca que cubra uma habilidade específica, este limite é removido. O tempo para fazer testes usando uma biblioteca, no entanto, aumenta em 1d4 horas. Bibliotecas particularmente completas podem até conceder um bônus em testes de Conhecimento nos campos que elas cobrem.

Tabela 4-5: CD para a Perícia Conhecimento

Pesquisa	Perícia	CD
Identificar auras usando detectar magia	Arcano	15 + nível da magia
Identificar uma magia que está em vigor	Arcano	20 + nível da magia
Identificar materiais fabricados por magia	Arcano	20 + nível da magia
Identificar uma magia que afetou o personagem	Arcano	25 + nível da magia
Identificar uma magia conjurada por seus componentes materiais	Arcano	20
Identificar se um edifício é perigoso	Engenharia	10
Determinar o estilo ou idade de uma estrutura	Engenharia	15
Determinar os pontos fracos de uma estrutura	Engenharia	20
Identificar um risco subterrâneo	Exploração	15 + ND do risco
Identificar um mineral, rocha ou metal	Exploração	10
Determinar o declive	Exploração	15
Determinar a profundidade subterrânea	Exploração	20
Identificar a etnia ou sotaque de uma criatura	Geografia	10
Reconhecer características regionais de terrenos	Geografia	15
Saber a localização da comunidade mais próxima ou de um ponto de referência	Geografia	20
Conhecer um evento recente ou historico significante	História	10
Conhecer a data aproximada de um evento específico	História	15
Conhecer um acontecimento histórico obscuro ou antigo	História	20
Conhecer leis locais, governantes e locais populares	Local	10
Conhecer rumores comuns ou a tradição local	Local	15
Conhecer organizações ocultas, governantes e locais	Local	20
Identificar os riscos naturais	Natureza	15 + ND do risco
Identificar uma planta ou animal comum	Natureza	10
Identificar fenômeno climático sobrenatural	Natureza	15
Determinar algo artificial na natureza	Natureza	20
Conhecer os governantes atuais e seus simbolos	Nobreza	10
Conhecer etiqueta social apropriada	Nobreza	15
Conhecer a linha de sucessão	Nobreza	20
Conhecer o nome dos planos	Planos	10
Reconhecer o plano atual	Planos	15
Identificar o plano de origem de uma criatura	Planos	20
Reconhecer o símbolo de uma divindade comum	Religião	10
Conhecer a mitologia e princípios comuns	Religião	15
Reconhecer o símbolo de uma divindade obscura	Religião	20
Identificar as habilidades e fraquezas de um monstro	Varia	10 + ND do monstro

Cura (Sab)

O personagem é hábil em cuidar de ferimentos e doenças.

Teste: A CD e o efeito de um teste de Cura dependem da tarefa a ser realizada.

Primeiros Socorros: O personagem costuma usar os primeiros socorros para salvar um personagem que está morrendo. Se outro personagem tem pontos de vida negativos e continua a perder pontos de vida (à taxa de 1 por rodada, 1 por hora, ou 1 por dia), o personagem que possui Cura pode estabilizá-lo. Um personagem estável não recupera pontos de vida, mas deixa de perdê-los. Primeiros socorros também faz que um personagem pare de perder pontos de vida devido a efeitos que causam sangramento (consulte o Apêndice 2 para regras sobre dano por sangramento).

Tratamento de Longo Prazo: A prestação de cuidados a longo prazo engloba o tratamento de uma pessoa ferida por um dia ou mais. Se o teste de Cura é bem sucedido, o paciente recupera pontos de vida ou pontos de atributo perdidos por dano com o dobro da velocidade normal: 2 pontos de vida por nível por um total de 8 horas de descanso em um dia ou 4 pontos de vida por

nível para cada dia de descanso completo; 2 pontos de atributo para um total de 8 horas de descanso em um dia ou 4 pontos de atributo para cada dia de descanso completo.

Tarefa	CD
Primeiros socorros	15
Tratamento de longo prazo	15
Tratar ferimentos de estrepes, *crescer espinhos*, ou *pedras afiadas*	15
Tratar ferimentos mortais	20
Neutralizar venenos	CD do veneno
Curar doenças	CD da doença

O personagem pode cuidar de até seis pacientes por vez. Ele precisa de alguns itens e acessórios (ataduras, pomadas e assim por diante) que são fáceis de encontrar em terras colonizadas. Dar atendimento de longo prazo conta como uma atividade leve para o médico. O personagem não pode prestar cuidados de longa duração em si mesmo.

Tratar ferimentos de estrepes, crescer espinhos ou *pedras afiadas:* Uma criatura ferida por pisar em estrepes percorre metade de seu deslocamento normal. Um teste de Cura bem sucedido remove esta penalidade de movimento.

Uma criatura ferida pelas magias *crescer espinhos* ou *pedras afiadas* deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Reflexos ou receber ferimentos que reduzem seu deslocamento em um terço. Outro personagem que possua a perícia Cura pode remover esta penalidade, tendo 10 minutos para aplicar bandagem às lesões da vítima e sendo bem sucedido em um teste de Cura contra a CD de resistência da magia.

Tratar Ferimentos Mortais: Quando for tratar de feridas mortais, o personagem pode restaurar pontos de vida de uma criatura ferida. O tratamento de feridas mortais restaura 1 ponto de vida por nível da criatura. Se o personagem exceder a CD do teste por 5 ou mais, ele adiciona seu modificador de Sabedoria (se positivo) a este valor. Uma criatura só pode se beneficiar do tratamento de feridas mortais se a perícia for utilizada dentro de um prazo de 24 horas a partir do momento do ferimento e apenas uma vez por dia. O personagem deve gastar dois usos de um kit de primeiros-socorros para executar esta tarefa. Ele recebe uma penalidade de −2 em seu teste de perícia Cura para cada uso do kit de primeiros-socorros que lhe falta.

Neutralizar Venenos: Neutralizar veneno significa tratar de um único personagem que tenha sido envenenado e que vai receber mais dano do veneno (ou sofrer algum outro efeito). Toda vez que o personagem envenenado for efetuar um teste de resistência contra o veneno, o personagem que o está tratando faz um teste de Cura. Se o resultado do teste de Cura excede a CD do veneno, o personagem recebe um bônus de competência de +4 em seu teste de resistência contra o veneno.

Curar Doenças: Tratar de uma doença significa tratar de um único personagem doente. Toda vez que o personagem doente for efetuar um teste de resistência contra efeitos da doença, o personagem que o está tratando faz um teste de Cura. Se o resultado do teste de Cura excede a CD da doença, o personagem recebe um bônus de competência de +4 em seu teste de resistência contra a doença.

Ação: Prestação de primeiros socorros, tratamento de uma ferida ou a neutralização de veneno é uma ação padrão. Tratar uma doença ou uma criatura ferida pelas magias *crescer espinhos* ou *pedras afiadas* leva 10 minutos de trabalho. Tratar feridas mortais leva 1 hora de trabalho. Prestação de cuidados de longo prazo requer oito horas de atividade leve.

Tentar Novamente: Varia. De modo geral, o personagem não pode tentar um teste de Cura novamente sem testemunhar uma prova da falha do teste original. Ele sempre pode repetir um teste para fornecer primeiros socorros, assumindo que o alvo da tentativa anterior ainda esteja vivo.

Especial: Um personagem com o talento Autossuficiente recebe um bônus em testes de Cura (consulte o Capítulo 5).

Um kit de primeiros-socorros dá ao personagem um bônus de circunstância de +2 em testes de Cura.

DIPLOMACIA (CAR)

O personagem pode utilizar esta perícia para persuadir outras pessoas a concordar com seus argumentos, resolver disputas e coletar informações valiosas ou rumores. Esta perícia também é usada para negociar conflitos e usar a etiqueta correta para solucionar o problema.

Teste: O personagem pode mudar a atitude inicial de personagens do Mestre com um teste bem sucedido. A CD deste teste depende da atitude inicial da criatura em relação ao personagem, ajustado por seu modificador de Carisma. Se for bem sucedido, a atitude da criatura melhora em um grau. Para cada 5 pontos pelos quais o resultado do teste exceder a CD, a atitude do personagem do mestre em direção ao personagem aumenta um grau adicional. A atitude da criatura não pode ser deslocada mais de dois graus para cima desta forma, embora o mestre possa substituir esta regra em algumas situações. Se o personagem falhar no teste por 4 ou menos, a atitude do personagem em sua direção não é alterada. Se ele falhar por 5 ou mais, a atitude do personagem em sua direção recua um grau.

O personagem não pode usar Diplomacia contra uma criatura que não o compreende ou tem uma inteligência de 3 ou menos. Diplomacia é geralmente ineficaz em combate e contra criaturas que pretendem prejudicar o personagem ou seus aliados no futuro imediato. Qualquer mudança de atitude provocada por Diplomacia geralmente dura por 1d4 horas, mas pode durar mais ou menos dependendo da situação (a critério do mestre).

Atitude inicial	CD para Diplomacia
Hostil	25 + modificador de Car da criatura
Pouco Amistoso	20 + modificador de Car da criatura
Indiferente	15 + modificador de Car da criatura
Amistoso	10 + modificador de Car da criatura
Prestativo	0 + modificador de Car da criatura

Se a atitude de uma criatura em direção ao personagem for pelo menos indiferente, ele pode fazer pedidos para a criatura. Este é um teste de Diplomacia adicional, utilizando-se da atitude atual da criatura para determinar a CD base, com um dos modificadores abaixo. Uma vez que a atitude de uma criatura seja deslocada para prestativo, a criatura aceita a maioria dos pedidos sem um teste, a não ser que o pedido seja contra a sua natureza ou a coloca em sério perigo. Alguns pedidos automaticamente falham, especialmente se o pedido vai contra os valores da criatura ou sua natureza, sujeito a critério do Mestre.

Obter Informação: O personagem também pode usar Diplomacia para reunir informações sobre um determinado tema ou um indivíduo em específico. Para fazer isso, ele deve passar pelo menos 1d4 horas prospectando pessoas em tavernas locais, mercados e locais de reunião. A CD deste teste depende da obscuridade das informações solicitadas. Para a maioria dos fatos ou boatos comumente conhecidos a CD é 10. Para conhecimentos obscuros ou secretos, a CD pode aumentar para 20 ou mais. O Mestre pode definir que alguns temas são simplesmente desconhecidos para pessoas comuns.

Solicitação	Modificador da CD para Diplomacia
Dar conselho geral ou direção	-5
Dar conselho detalhado	+0
Dar ajuda básica	+0
Revelar um segredo sem importância	+5
Dar ajuda extenuante	+5
Dar ajuda que o coloque em perigo	+10
Revelar um segredo importante	+10 ou mais
Dar ajuda que possa ser motivo de punição	+15 ou mais
Solicitações adicionais	**+5 por solicitação**

Ação: Usar Diplomacia para influenciar a atitude de uma criatura leva 1 minuto de interação contínua. Fazer uma solicitação para uma criatura toma uma ou mais rodadas de interação, dependendo da complexidade do pedido. Utilizar Diplomacia para reunir informações leva 1d4 horas de trabalho procurando por rumores e informantes.

Tentar Novamente: O personagem não pode usar Diplomacia para influenciar a atitude de uma determinada criatura mais do que uma vez num período de 24 horas. Se um pedido for recusado, o resultado não muda com testes adicionais, embora outras solicitações possam ser feitas. O personagem pode repetir testes de Diplomacia feitos para coletar informações.

Especial: Se o personagem tem o talento Persuasivo, ganha um bônus em testes de Diplomacia (consulte o Capítulo 5).

DISFARCE (CAR)

O personagem é hábil em mudar sua aparência.

Teste: O resultado do teste de Disfarce determina o quão bom é o disfarce, e opõe-se aos testes de Percepção de outros. Se o personagem não chamar a atenção para si mesmo, outros não fazem testes de Percepção. Se ele chama a atenção das pessoas que são desconfiadas (como um guarda que está observando plebeus atravessarem os portões da cidade), pode-se supor que tais observadores estão escolhendo 10 em seus testes de Percepção.

O personagem pode fazer apenas um teste de Disfarce por uso da perícia, mesmo que várias pessoas façam testes de Percepção contra ele. O teste de Disfarce é feito em segredo, de modo que o personagem não pode ter certeza se o resultado foi bom o suficiente.

A eficácia de seu disfarce depende de quanto o personagem está mudando sua aparência. Disfarce pode ser usado para fazer-se parecer com uma criatura que é uma categoria de tamanho maior ou menor do que seu tamanho real. Isto não muda o tamanho real ou alcance do personagem caso ele entre em combate enquanto veste um disfarce.

Disfarce	Modificador do Teste
Apenas detalhes pequenos	+5
Disfarçado como o sexo oposto[1]	-2
Disfarçado como membro de outra raça[1]	-2
Disfarçado como membro de grupo etário[1]	-2[2]
Disfarçado como criatura de outro tamanho[1]	-10

1 Estes modificadores são cumulativos; use todos que são válidos.
2 Por grau de diferença entre a categoria de idade real do personagem e a categoria de idade do disfarce. As etapas são: jovens (menores que idade adulta), idade adulta, meia idade, idoso e venerável.

Se o personagem está personificando um indivíduo em particular, aqueles que sabem como essa pessoa parece vão receber um bônus em sua Percepção de acordo com a tabela abaixo. Além disso, eles automaticamente desconfiam do personagem sempre efetuando testes de oposição.

Familiaridade	Modificador do Teste
Consegue reconhecer	+4
Amigos e conhecidos	+6
Amigos próximos	+8
Amigos íntimos	+10

Um indivíduo faz um teste de Percepção para ver através de um disfarce imediatamente após conhecer o personagem e novamente a cada hora, deste momento em diante. Se o personagem casualmente encontrar um grande número de criaturas diferentes, cada um por um curto período de tempo, o teste deve ser feito uma vez por dia ou hora, usando um modificador médio de Percepção para o grupo.

Ação: Criar um disfarce exige 1d3 × 10 minutos de trabalho. Usar uma magia (como *disfarçar-se*) reduz esta ação para o tempo necessário para conjurar a magia ou ativar o efeito.

Tentar Novamente: Sim. O personagem pode tentar refazer um disfarce que falhou, mas uma vez que outros saibam que houve uma tentativa de disfarce, eles estarão mais desconfiados.

Especial: Magias que alteram a forma do personagem, como *alterar-se, disfarçar-se, metamorfose*, ou *mudar de forma*, garante-lhe um bônus de +10 em testes de Disfarce (consulte a descrição individual de cada magia). Adivinhação mágica que permite às pessoas verem através de ilusões (como *visão da verdade*) não penetram um disfarce mundano, mas pode negar um disfarce mágico ou um componente mágico que auxilie o disfarce.

O personagem deve fazer um teste de Disfarce quando for lançar uma magia *simulacro* para determinar quão boa é a semelhança. Se o personagem possuir o talento Enganador, ganha um bônus em seus testes de *disfarce* (consulte o Capítulo 5).

ESCALAR (FOR; Penalidade de Armadura)

O personagem é hábil em escalar superfícies verticais, desde escorregadias muralhas de cidades até penhascos rochosos.

Teste: Com um teste bem sucedido de Escalar, o personagem pode avançar para cima, para baixo, ou através de uma encosta, parede ou outra ladeira íngreme (ou mesmo através de um teto,

desde que tenha onde se segurar) a um quarto de seu deslocamento normal. Uma ladeira é qualquer inclinação cujo ângulo de medição seja inferior a 60 graus; uma parede é qualquer inclinação com um ângulo de medição de 60 graus ou mais.

Um teste de Escalar que falhe por 4 ou menos significa que o personagem não faz nenhum progresso, e o que falhar por 5 ou mais significa que o personagem cai de qualquer altura que já tenha atingido.

CD para Escalar	Exemplo de Superfície ou Atividade
0	Uma inclinação íngreme para subir ou uma corda atada ao topo de uma parede, com nós para servir de apoio.
5	Uma corda presa a uma parede para se apoiar contra, uma corda atada, ou uma corda sob o efeito da magia *truque de corda*.
10	Uma superfície com saliências para segurar e ficar em pé sobre, como uma parede muito áspera, ou as cordas de um navio.
15	Qualquer superfície com encaixes para mãos e pés (natural ou artificial), como uma superfície rochosa muito áspera, uma árvore, uma corda sem nós ou puxando-se quando pendurado por suas mãos.
20	Uma superfície irregular com alças estreitas, como uma parede normal em uma masmorra.
25	Uma superfície áspera, como uma parede de rocha natural ou uma parede de tijolos.
30	Uma saliência ou teto somente com encaixe para as mãos.
-	Uma superfície perfeitamente lisa, plana e vertical (ou invertida) não pode ser escalada.

Modificador*	Exemplo de Superfície ou Atividade
-10	Escalar uma chaminé (artificial ou natural) ou outro local onde o personagem pode se apoiar entre duas paredes opostas.
-5	Escalar um canto onde o personagem pode se apoiar contra paredes perpendiculares.
+5	A superfície é escorregadia.

* Estes modificadores se acumulam; use todos que são aplicáveis.

A CD do teste depende das condições da subida. Compare a tarefa com as informações da tabela que se segue para determinar a CD apropriada.

O personagem precisa de ambas as mãos livres para escalar, mas pode se segurar em uma parede com uma mão enquanto conjura uma mágica ou toma alguma outra ação que requeira apenas uma mão. Enquanto sobe, o personagem não pode mover-se para evitar um golpe, então perde seu bônus de Destreza em sua CA (se houver). Ele também não pode usar um escudo enquanto escala. Sempre que o personagem receber dano ao escalar, deve fazer um teste de escalada contra a CD da encosta ou da parede. Uma falha significa que ele cai da sua altura atual e recebe o dano apropriado da queda.

Escalada Acelerada: O personagem tenta subir mais rapidamente do que o normal. Ao aceitar uma penalidade de -5, pode percorrer metade de seu deslocamento (em vez de um quarto de seu deslocamento).

Faça seus Próprios Pontos de Apoio: O personagem pode fazer seus próprios apoios ao martelar cravos em uma parede. Se o fizer, o processo leva 1 minuto por cravo, e um cravo é necessário a cada 1,5 metros de distância. Tal como acontece com qualquer superfície que oferece pontos de apoio, uma parede com cravos tem uma CD de 15. Da mesma forma, um alpinista com uma machadinha ou uma ferramenta similar pode cavar pontos de apoios em uma parede de gelo.

Segurar-se Quando Estiver Caindo: É praticamente impossível se segurar em uma parede ao cair, mas se o personagem quiser tentar uma tarefa tão difícil, pode fazer um teste de Escalar (CD = CD da parede + 20) para fazê-lo. É muito mais fácil se segurar se for em uma ladeira (CD = CD da inclinação + 10).

Segurar Outro Personagem que Estiver Caindo: Se alguém que estiver escalando acima do personagem ou adjacente a ele cai, ele pode tentar pegar o personagem que cai se ele ou ela estiver dentro de seu alcance. Isso requer um ataque de toque corpo a corpo bem sucedido contra o personagem que cai (embora ele ou ela possa renunciar voluntariamente qualquer bônus de Destreza na CA se desejar).

Se o personagem acertar, deve tentar de imediato um teste de Escalar (CD = CD da parede + 10). Sucesso indica que ele pegou o personagem caindo, mas o seu peso total, incluindo equipamento, não pode exceder o limite de carga pesada ou o personagem que tenta o resgate automaticamente cai. Se o personagem falhar no teste de Escalar por 4 ou menos, não consegue parar a queda do personagem, mas não perde sua aderência a parede. Se falhar por 5 ou mais, ele não para a queda do personagem e começa a cair também.

Ação: Escalar é parte do deslocamento, por isso é geralmente parte de uma ação de movimento (e pode ser combinada com outros tipos de movimento em uma ação de movimento). Cada ação de movimento que inclui qualquer escalada exige um teste de Escalar em separado. Segurar-se ou segurar outro personagem que cai não exige uma ação.

Especial: O personagem pode usar uma corda para puxar um personagem para cima (ou para baixar um personagem) através de pura força. Ele pode levantar o dobro de sua carga máxima desta maneira.

Uma criatura com um deslocamento "Escalar" tem um bônus racial de +8 em todos os testes de Escalar. A criatura deve fazer um teste de Escalar para subir qualquer parede ou uma inclinação com uma CD superior a 0, e sempre pode escolher 10, mesmo se apressado ou ameaçado durante a escalada. Se uma criatura com um deslocamento "Escalar" escolhe uma subida acelerada (veja acima), percorre o dobro de seu deslocamento de escalada (ou seu deslocamento em terra, o que for mais lento) e faz um único teste de Escalar com -5 de penalidade. Tal criatura retém seu bônus de Destreza na classe de armadura (se houver) ao escalar, e os adversários não obtêm bônus especial em seus ataques contra ele. A criatura não pode, no entanto, usar a ação correr enquanto escala.

Se o personagem tem o talento Atlético, recebe um bônus em testes de Escalar (consulte o Capítulo 5).

FURTIVIDADE (DES; Penalidade de Armadura)

O personagem é hábil em evitar a detecção, permitindo que passe despercebido por inimigos ou os atinja de uma posição invisível. Esta perícia cobre os atos de se esconder e mover-se silenciosamente.

Teste: O teste de Furtividade é oposto por um teste de Percepção de qualquer pessoa que possa observá-lo. O personagem pode percorrer metade de seu deslocamento normal e usar Furtividade sem penalidade. Quando se move a uma velocidade maior do que a metade de seu deslocamento, mas inferior a sua velocidade normal, o personagem recebe uma penalidade de -5. É impossível utilizar Furtividade ao atacar, correr ou atropelar.

Uma criatura recebe um bônus ou penalidade em testes de Furtividade conforme seu tamanho: +16 para Minúsculo, +12 para Diminuto, +8 para Miúdo, +4 para Pequeno, 0 para Médio, -4 para Grande, -8 para Enorme, -12 para Imenso e -16 para Colossal.

Se há pessoas observando o personagem usando qualquer um de seus sentidos (normalmente visão), ele não pode usar Furtividade. Contra a maioria das criaturas, encontrar uma cobertura ou outro lugar para ocultar-se permite que o personagem utilize Furtividade. Se os seus observadores estão momentaneamente distraídos (como por um teste de Blefar), o personagem pode tentar usar Furtividade. Quando os outros param de prestar atenção no personagem, ele pode tentar um teste de Furtividade se encontrar um local não observado de algum tipo. Este teste, no entanto, é feito com uma penalidade de -10, porque o personagem tem que se mover rápido.

Quebrando a Furtividade: Quando o personagem começa um turno utilizando Furtividade, ele pode sair de cobertura ou ocultação e não ser notado, desde que tenha sucesso em um teste de Furtividade e termine o turno sob cobertura ou ocultação. O personagem deixa de estar furtivo imediatamente após fazer um ataque, seja o ataque bem sucedido ou não (com exceção do Franco Atirador, descrito abaixo).

Franco Atirador: Se o personagem já utilizou Furtividade com sucesso e está a uma distância mínima de 3 metros do seu alvo, ele pode fazer um ataque à distância e usar Furtividade novamente. Ele recebe uma penalidade de -20 em seu segundo teste de Furtividade para manter a sua localização secreta.

Criar uma Distração para se Esconder: O personagem pode usar Blefar para permitir o uso de Furtividade. O teste de Blefar bem sucedido oposto pelo teste de Sentir Motivação do observador pode dar o desvio de atenção momentâneo que ele precisa para fazer um teste de Furtividade enquanto as pessoas estão prestando atenção em algo mais.

Ação: Normalmente nenhuma. O personagem faz um teste de Furtividade como parte da ação de movimento, não precisando de uma ação separada. No entanto, usar imediatamente após um ataque à distância (consulte Franco Atirador acima) é uma ação de movimento.

Especial: Se o personagem está invisível, ganha um bônus de +40 em testes de Furtividade se permanece imóvel, ou um bônus de +20 se está em movimento.

Se o personagem tem o talento Furtivo, recebe um bônus em testes de Furtividade (consulte o Capítulo 5).

INTIMIDAÇÃO (CAR)

O personagem pode usar esta perícia para assustar seus adversários ou para fazê-los agir de uma forma que o beneficie. Essa perícia inclui ameaças verbais e demonstrações de poder.

Teste: O personagem pode usar Intimidação para forçar um adversário a agir de forma prestativa por 1d6 × 10 minutos com um teste bem-sucedido. A CD deste teste é igual a 10 + Dados de Vida do alvo + o modificador de Sabedoria do alvo. Se bem sucedido, o alvo fornece as informações que o personagem deseja, toma medidas que não o coloque em perigo ou de alguma forma oferece assistência limitada. Após a Intimidação expirar, o alvo trata o personagem como hostil e pode denunciá-lo às autoridades locais. Se o personagem falhar neste teste por 5 ou mais, o alvo tenta enganá-lo ou de algum modo atrapalhar suas atividades.

Desmoralizar: O personagem pode usar essa perícia para fazer com que seus adversários fiquem abalados por uma série de rodadas. A CD deste teste é igual a 10 + Dados de Vida do alvo + o modificador de Sabedoria do alvo. Se o personagem for bem sucedido, o alvo fica abalado por 1 rodada. Esta duração aumenta em 1 rodada para cada 5 na qual o personagem vencer a CD. Ele só pode ameaçar adversários desta forma se eles estão dentro de um raio de 9 metros e podem ver e ouvir claramente o personagem.

Ação: Usar Intimidação para alterar a atitude de um oponente requer um minuto de conversa. Desmoralizar o adversário é uma ação padrão.

Tentar Novamente: O personagem pode tentar intimidar o adversário novamente, mas cada verificação adicional aumenta a CD em 5. Este aumento zera depois de 1 hora.

Especial: O personagem ganha um bônus de +4 em testes de Intimidação se é maior do que o seu alvo, e uma penalidade de -4 em testes de Intimidação se é menor do que o seu alvo. Se o personagem possui o talento Persuasivo, recebe um bônus em Intimidação (consulte o Capítulo 5).

Um meio-orc recebe um bônus de +2 em Intimidação.

LINGUÍSTICA (INT; Somente Treinado)

O personagem é hábil em trabalhar com a linguagem, tanto na sua forma falada quanto na escrita. Ele pode falar múltiplos idiomas e, com tempo suficiente, pode decifrar quase qualquer língua. Sua habilidade na escrita também permite que ele crie e detecte falsificações também.

Teste: O personagem pode decifrar a escrita em um idioma desconhecido ou uma mensagem escrita de uma forma incompleta ou arcaica. A CD básica é 20 para as mensagens mais simples, 25 para textos padrão e 30 ou mais para uma escrita intrincada, exótica ou muito antiga. Se o teste for bem sucedido, o personagem compreende o conteúdo geral de um pedaço de escrita de uma página de comprimento (ou equivalente). Se falhar no teste, deve fazer um teste de Sabedoria com CD 5 para evitar uma conclusão falsa sobre o texto (sucesso significa que ele não tira uma conclusão falsa, uma falha significa que ele o faz).

Tanto o teste de Linguística quanto o de Sabedoria (se necessário) são feitos secretamente pelo Mestre, de modo que o personagem não possa dizer se a conclusão que ele tirou é verdadeira ou falsa.

Criar ou Detectar Falsificações: Falsificar requer materiais apropriados para criar o documento que está sendo forjado. Para falsificar um documento em que a escrita não é específica de uma pessoa, o personagem só precisa ter visto um documento semelhante antes para que ganhe um bônus de +8 em seu teste. Para falsificar uma assinatura, ele precisa de um autógrafo da pessoa que quer copiar para ganhar um bônus de +4 no teste. Para forjar um documento

extenso escrito à mão, com a caligrafia de alguma pessoa em particular, é necessário uma grande amostra da escrita da pessoa.

O teste de Linguística é feito em segredo, para que o personagem não saiba o quão boa é a sua falsificação. Tal como acontece com Disfarce, o personagem não faz um teste até que alguém examine o trabalho. O teste de Linguística se opõe a um teste de Linguística da pessoa que examina o documento para verificar a sua autenticidade. O examinador ganha modificadores se quaisquer das condições listadas na tabela abaixo puderem ser aplicadas.

Condição	Modificador do Teste
Tipo de documento desconhecido ao leitor	-2
Tipo de documento pouco conhecido pelo leitor	+0
Tipo de documento bem conhecido pelo leitor	+2
Caligrafia desconhecida ao leitor	-2
Caligrafia pouco conhecida pelo leitor	+0
Caligrafia conhecida intimamente pelo leitor	+2
Leitor revisa o documento casualmente	-2
Documento contradiz ordens ou conhecimento	+2

Aprender um Idioma: Sempre que o personagem colocar uma graduação nesta perícia, aprende a falar e ler um novo idioma. Idiomas comuns (e seus interlocutores típicos) são listados abaixo:

- Abissal (demônios e outros extraplanares caóticos e maléficos)
- Aklo (derros, inumanos ou monstros de outro mundo, criaturas feéricas maléficas)
- Anão (anões)
- Aquan (criaturas aquáticas, criaturas à base de água)
- Auran (criaturas voadoras, criaturas à base de ar)
- Celestial (anjos e outros extraplanares bons)
- Comum (humanos e as raças básicas do Capítulo 2)
- Dracônico (dragões, humanoides de origem réptil)
- Druídico (somente druidas)
- Élfico (elfos, meio-elfos)
- Gigante (ciclopes, ettins, gigantes, ogros, trolls)
- Gnoll (gnolls)
- Gnomo (gnomos)
- Goblin (bugbears, goblins, robgoblins)
- Halfling (halflings)
- Ígneo (criaturas à base de fogo)
- Infernal (diabos e outros extraplanares ordeiros e maléficos)
- Orc (orcs, meio-orcs)
- Silvestre (centauros, criaturas feéricas, criaturas vegetais, unicórnios)
- Subterrâneo (drow, duergar, morlocks, svirfneblin)
- Terran (criaturas à base de terra)

Ação: Varia. Decifrar uma página de um texto comum leva 1 minuto (10 rodadas consecutivas). Criar uma falsificação pode demorar de um minuto a até 1d4 minutos por página. Detectar uma falsificação usando Linguística demora uma rodada de exame por página.

Tentar Novamente: Sim.

Especial: O personagem deve ser treinado para usar esta perícia, mas pode sempre tentar ler formas arcaicas e estranhas de suas línguas bônus raciais. Além disso, ele também sempre pode tentar detectar uma falsificação.

NATAÇÃO (DES; Penalidade de Armadura)

O personagem sabe nadar e pode fazê-lo até mesmo em águas tempestuosas.

Teste: O personagem deve fazer um teste de Natação uma vez por rodada, enquanto estiver na água. Sucesso significa que ele pode nadar percorrendo até metade de seu deslocamento (como uma ação de rodada completa) ou um quarto de seu deslocamento (como uma ação de movimento). Se o personagem falhar por 4 ou menos, não faz nenhum progresso. Se o personagem falhar por 5 ou mais, vai para debaixo d'água.

Se o personagem vai para debaixo d'agua porque falhou um teste de Natação ou porque está nadando debaixo d'água intencionalmente, deve prender a respiração. O personagem pode segurar a respiração por um número de rodadas igual a duas vezes o seu valor de Constituição, mas somente se não fizer nada além de ações de movimento ou ações livres. Se o personagem fizer uma ação padrão ou uma ação de rodada completa (como a realização de um ataque), o restante do período para o qual o personagem pode manter sua respiração é reduzido em 1 rodada (efetivamente, um personagem em combate pode prender a respiração por apenas a metade do tempo normal). Após esse período de tempo, o personagem deve fazer um teste de Constituição com CD 10 a cada rodada para continuar prendendo a respiração. A cada rodada, a CD do teste aumenta em 1. Se ele falhar no teste de Constituição, o personagem começa a se afogar. A CD para o teste de Natação depende da água, informado na tabela a seguir.

Água	CD para Natação
Águas calmas	10
Águas turbulentas	15
Águas tempestuosas	20*

*O personagem não pode escolher 10 em um teste efetuado em águas tempestuosas, mesmo que ele não esteja ameaçado ou distraído.

A cada hora que o personagem nadar, ele deve fazer um teste de Natação com CD 20 ou receber 1d6 pontos de dano não letal de fadiga.

Ação: Um teste de Natação bem sucedido permite ao personagem nadar um quarto de seu deslocamento como uma ação de movimento ou metade de seu deslocamento como uma ação de rodada completa.

Especial: Uma criatura com um deslocamento de Natação pode se mover através da água em seu deslocamento indicada, sem fazer testes de Natação. Ela ganha um bônus racial de +8 em qualquer teste de Natação para executar uma ação especial ou evitar perigo. A criatura sempre pode escolher 10 em um teste de Natação, mesmo se distraído ou em risco. Tal criatura pode usar a ação correr enquanto nada, desde que o faça em linha reta.

Se o personagem possui o talento Atlético, recebe um bônus em testes de Natação (consulte o Capítulo 5).

OFÍCIOS (INT)

O personagem é especialista na criação de um grupo específico de itens, como armadura ou armas. Como Conhecimento, Apresentação e Profissão, Ofícios é, na verdade, uma série de habilidades distintas. O personagem pode ter várias habilidades artesanais, cada um com suas próprias graduações. As habilidades

artesanais mais comuns criam produtos alquímicos, armaduras, cestas, livros, arcos, caligrafia, carpintaria, tecido, roupa, vidro, joias, produtos em couro, fechaduras, pinturas, cerâmicas, esculturas, navios, sapatos, alvenaria, armadilhas e armas.

A perícia Ofícios é especificamente focada na criação de alguma coisa. Se a criação não for para empreendimento, provavelmente se enquadra perícia Profissão.

Teste: O personagem pode praticar seu ofício e ganhar um salário decente, ganhando metade do seu resultado do teste em peças de ouro por semana de trabalho dedicado. Ele sabe usar as ferramentas de seu ofício, executar tarefas diárias de artesanato, supervisionar ajudantes destreinados e lidar com problemas comuns. Trabalhadores sem formação e assistentes ganham uma média de uma peça de prata por dia.

A função básica da perícia Ofícios, no entanto, é permitir que o personagem faça um item do tipo apropriado. A CD depende da complexidade do item a ser criado. A CD, o resultado do teste e o preço do item determinam quanto tempo leva para fazer um determinado item. O preço final do item também determina o custo de sua matéria-prima.

Em alguns casos, a magia *fabricar* pode ser utilizada para alcançar os resultados de um teste de Ofícios sem nenhum teste real envolvido. O personagem ainda tem que fazer um teste de Ofícios apropriado quando usar a magia para fazer artigos que requerem um alto grau de habilidade.

O teste de Ofícios bem sucedido relacionado a madeira em conjunto com a magia *madeira-ferro* permite que o personagem faça itens de madeira que têm a força do aço.

Ao conjurar a magia *criar itens efêmeros*, o personagem deve ser bem sucedido em um teste de Ofícios apropriado para fazer um item complexo. Todos os ofícios exigem ferramentas de artesão para ter uma melhor chance de sucesso. Se forem utilizadas ferramentas improvisadas, o teste é feito com uma penalidade de -2. Por outro lado, ferramentas de artesão obras-primas fornecem um bônus de circunstância de +2 no teste.

Para determinar a quantidade de tempo e dinheiro necessários para fazer um item, siga os passos a seguir:

1. Encontre preço do item em peças de prata (1 PO = 10 PP).
2. Encontre a CD do item na Tabela 4-4.
3. Pague 1/3 do preço do item como custo da matéria-prima.
4. Faça o teste de Ofícios adequado que represente uma de semana de trabalho. Se o teste for bem-sucedido, multiplique o resultado do teste pela CD. Se o resultado da multiplicação da CD for igual ao preço do item em PP, então o personagem completou o item. Se o resultado da multiplicação for igual ao dobro ou triplo o preço do item em peças de prata, significa que a tarefa foi concluída em metade ou um terço do tempo; outros múltiplos da multiplicação reduzem o tempo da mesma maneira. Se o resultado da multiplicação não for igual ao preço, ela representa o progresso que o personagem fez nesta semana. Anote o resultado e faça um novo teste de Ofícios para a próxima semana. A cada semana, o personagem deve fazer mais progressos até que seu total atinja o preço do item em peças de prata.

Se o personagem falhar em um teste por 4 ou menos, não faz nenhum progresso nesta semana. Se ele falhar por 5 ou mais, arruína a metade da matéria-prima e tem que pagar metade do custo original da matéria-prima novamente.

Progresso por Dia: O personagem pode fazer testes por dia, em vez de fazê-los por semana. Neste caso, o seu progresso (resultado do teste multiplicado pela CD) deve ser dividido pelo número de dias em uma semana.

Tabela 4-6: Perícias em Ofícios

Item	Perícia	CD
Ácido	Alquimia	15
Fogo alquímico, bastões de fumaça ou fósforos	Alquimia	20
Antitoxina, bastão solar, bolsa enredapé ou pedra trovão	Alquimia	25
Armadura ou escudo	Armaduras	10 + bônus de CA
Arco longo, arco curto ou flechas	Arcos	12
Arco curto composto ou arco longo composto	Arcos	15
Arco curto composto com índice de Força elevado	Arcos	15 + (2 × valor)
Arco longo composto com índice de Força elevado	Arcos	15 + (2 × valor)
Armadilhas mecânicas	Armadilhas	Variado*
Bestas ou virotes	Armas	15
Arma corpo a corpo ou arma de arremesso simples	Armas	12
Arma corpo a corpo ou arma de arremesso marcial	Armas	15
Arma corpo a corpo ou arma de arremesso exótica	Armas	18
Item muito simples (colher de madeira)	Variado	5
Item comum (panela de ferro)	Variado	10
Item de alta qualidade (sino)	Variado	15
Item complexo ou superior (cadeado)	Variado	20

*Armadilhas possuem regras próprias de criação (consulte o Capítulo 13).

Criar Obras-Primas: O personagem pode criar uma obra-prima — uma arma, armadura, escudo ou ferramenta que transmita um bônus sobre a sua utilização através de sua construção excepcional. Para criar uma obra-prima, o personagem cria o componente magistral, como se fosse um produto separado além do produto padrão. O componente para a obra-prima tem seu próprio preço (300 PO para uma arma ou 150 PO para uma armadura ou um escudo; consulte o Capítulo 6 para o preço de ferramentas obras-primas) e necessita de um teste de Ofícios com CD 20. Uma vez que o componente padrão e o componente com qualidade de obra-prima sejam unidos, o item com qualidade de obra-prima é completado. O custo que o personagem paga para o componente obra-prima é um terço da quantidade total, assim como o custo normal das matérias-primas.

Reparar Itens: O personagem pode reparar um item ao fazer um teste contra a mesma CD necessária para fabricar o item. O custo de reparar um artigo é um quinto do preço do item.

Ação: Não se aplica. Testes de Ofícios são feitos por dia ou semana (veja acima).

Tentar Novamente: Sim, mas cada vez que o personagem falhar

por 5 ou mais, arruina a metade das matérias-primas e tem que pagar a metade do custo da matéria-prima original novamente.

Especial: O personagem pode adicionar voluntariamente +10 a CD indicada para criar um item. Isso permite que ele crie o item mais rapidamente (pois estará multiplicando essa CD maior pelo seu resultado do teste de Ofícios para determinar o progresso). Ele deve decidir se vai aumentar a CD antes de fazer cada verificação semanal ou diária.

Para fazer um item usando Ofícios (alquimia), o personagem deve possuir equipamento alquímico. Se estiver trabalhando em uma cidade, pode comprar o que precisa como parte do custo das matérias-primas para fazer o item, mas o equipamento alquímico é difícil ou impossível de encontrar em alguns lugares. Comprar e manter o laboratório de um alquimista concede um bônus de circunstância de +2 em testes de Ofícios (alquimia) somente pelo fato do personagem ter as ferramentas perfeitas para o trabalho, mas não afeta o custo de todos os itens feitos usando a perícia.

Um gnomo recebe um bônus de +2 em uma perícia de Ofício ou Profissão de sua escolha.

OPERAR MECANISMO (DES; Penalidade de Armadura; Somente Treinado)

O personagem é hábil em desarmar armadilhas e abrir fechaduras. Além disso, esta perícia permite sabotar dispositivos mecânicos simples, tais como catapultas, rodas de vagão e portas.

Teste: Quando o personagem for desarmar uma armadilha ou outro dispositivo, o teste de desativação do dispositivo é feito em segredo, de modo que o personagem não necessariamente saiba se conseguiu ou não.

A CD depende de quão complicado é o dispositivo. Se o teste for bem-sucedido, o personagem desativa o dispositivo. Se ele falhar por 4 ou menos, pode tentar novamente. Se ele falhar por 5 ou mais, algo deu errado. Se o dispositivo é uma armadilha, ela é acionada. Se o personagem está tentando algum tipo de sabotagem, pensa que o dispositivo está desativado, mas ele ainda funciona normalmente.

Você também pode equipar dispositivos simples, como selas ou rodas de carroça para trabalhar normalmente por um tempo e falhar ou cair algum tempo depois (geralmente após 1d4 rodadas ou minutos de uso).

Mecanismo	Tempo	CD para Operar*	Exemplo
Simples	1 rodada	10	Emperrar um cadeado
Complicado	1d4 rodadas	15	Sabotar uma roda de carroça
Difícil	2d4 rodadas	20	Desarmar uma armadilha, reiniciar uma armadilha
Extremo	2d4 rodadas	25	Desarmar uma armadilha complexa, sabotar um autômato habilmente

* Se o personagem tentar apagar qualquer vestígio de sabotagem, adicione 5 a CD.

Abrir Fechaduras: A CD para a abertura de uma fechadura depende da sua qualidade. Se o personagem não tem um conjunto de ferramentas de ladrões, estas CD aumentam em +10.

Qualidade da fechadura	CD para Abrir
Simples	20
Comum	25
Boa	30
Superior	40

Ação: A quantidade de tempo necessário para um teste de Operar Mecanismo depende da tarefa, como notado acima. Desativar um dispositivo simples leva 1 rodada e é uma ação de rodada completa. Um dispositivo complicado ou difícil exige 1d4 ou 2d4 rodadas. A tentativa de abrir uma fechadura é uma ação de rodada completa.

Tentar Novamente: Varia. O personagem pode repetir testes feitos para desativar armadilhas se ele perder o teste por 4 ou menos. Ele pode repetir testes feitos para abrir fechaduras.

Especial: Se o personagem tiver o talento Mãos Hábeis, ele recebe um bônus em testes de Operar Mecanismo (consulte o Capítulo 5).

Um ladino que vence a CD de uma armadilha por 10 ou mais pode estudar a armadilha, descobrir como ela funciona, e ignorá-la sem a desarmar. Um ladino pode fazer com que seus aliados também ignorem a armadilha.

Restrições: Personagens com a capacidade encontrar armadilhas (como ladinos) podem desarmar armadilhas mágicas. Uma armadilha mágica geralmente tem CD 25 + o nível da magia usada para criá-la.

As magias *armadilha de fogo*, *glifo de proteção*, *símbolo* e *círculo de teleporte* também criam armadilhas que um ladino pode desarmar com um teste bem sucedido de Operar Mecanismo. *Crescer espinhos* e *pedras afiadas*, no entanto, criam riscos mágicos que testes de Operar Mecanismo não podem evitar. Consulte as descrições individuais de cada magia para maiores detalhes.

PERCEPÇÃO (SAB)

Os sentidos do personagem o permitem perceber detalhes finos e alertá-lo para o perigo. Percepção abrange todos os cinco sentidos, incluindo visão, audição, tato, paladar e olfato.

Teste: Percepção possui muitas utilizações, a mais comum é um teste oposto contra a Furtividade de um adversário para percebê-lo e evitar ser surpreendido. Se o personagem for bem sucedido, percebe o adversário e pode reagir em conformidade. Se falhar, o adversário pode ter uma série de ações, incluindo se esgueirar e atacar o personagem.

Percepção também é utilizada para notar detalhes do ambiente. A CD para perceber esses detalhes varia de acordo com a distância, o meio ambiente e quão notável o detalhe é. A tabela a seguir fornece maiores orientações:

Ação: A maioria dos testes de Percepção são reações, feitos em resposta a um estímulo observável. Procurar intencionalmente por um estímulo é uma ação de movimento.

Tentar Novamente: Sim. O personagem pode tentar perceber algo que ele não tenha notado na primeira vez, desde que o estímulo ainda esteja presente.

Especial: Elfos, meio-elfos, gnomos e halflings recebem um bônus racial de +2 em testes de Percepção. Criaturas com a habilidade especial faro tem um bônus de +8 em testes de Percepção feitos para detectar odores. Criaturas com com a habilidade especial sentido sísmico tem um bônus de +8 em testes de Percepção

Detalhe	CD para Percepção
Ouvir o som de uma batalha	-10
Sentir o cheiro de lixo podre	-10
Detectar o cheiro de fumaça	0
Ouvir os detalhes de uma conversa	0
Observar uma criatura visível	0
Determinar se o alimento está estragado	5
Ouvir o som de uma criatura andando	10
Ouvir os detalhes de uma conversa sussurrada	15
Encontrar uma porta escondida comum	15
Ouvir o som de uma chave girando em uma fechadura	20
Encontrar uma porta secreta comum	20
Ouvir um arco sendo estirado	25
Sentir uma criatura escavando abaixo do personagem	25
Perceber um batedor de carteiras	oposição com Prestidigitação
Perceber uma criatura usando Furtividade	oposição com Furtividade
Encontrar uma armadilha escondida	varia de acordo com armadilha
Identificar os poderes de uma poção através do sabor	15 + nível de conjurador

Modificadores de Percepção	Modificador de CD
Distância da origem, objeto ou criatura	+1/3 metros
Através de uma porta fechada	+5
Através de uma parede	+10/30 centímetros de espessura
Condições favoráveis[1]	-2
Condições desfavoráveis[1]	+2
Condições terríveis[2]	+5
Criatura que efetua o teste está distraída	+5
Criatura que efetua o teste está dormindo	+10
Criatura ou objeto é invisível	+20

1Condições favoráveis e desfavoráveis dependem do sentido a ser usado para fazer o teste. Por exemplo, uma luz brilhante pode diminuir a CD de testes envolvendo a visão, enquanto ações sob a luz de tochas ou do luar podem sofrer penalidades. O ruído de fundo pode aumentar a CD envolvendo audição e vapores fétidos podem gerar penalidades a qualquer CD que envolva olfato.
2 Exatamente como condições desfavoráveis, porém de forma mais extrema. Por exemplo: luz de velas para uma CD que envolva visão, um rugido de dragão para uma CD que envolva audição e um fedor insuportável que cobre toda a área para uma CD que envolva olfato.

contra criaturas tocando o chão e, automaticamente, fazem qualquer tipo de testes dentro de seu alcance. Para saber mais sobre habilidades especiais, consulte o Apêndice 1.

Um mago com um familiar águia ou coruja recebe um bônus de +3 em testes de Percepção. Se o personagem possui o talento Prontidão, recebe um bônus em testes de Percepção (consulte o Capítulo 5).

PRESTIDIGITAÇÃO (DES; Penalidade de Armadura; Somente Treinado)

Seu treinamento permite que o personagem bata carteiras, saque armas escondidas e realize uma série de ações sem ser notado.

Teste: Um teste de Prestidigitação com CD 10 permite ao personagem esconder na palma de sua mão um objeto do tamanho de uma moeda sem que ninguém perceba. Realizar uma façanha menor para entreter, tal como fazer uma moeda desaparecer, também possui uma CD 10, a menos que um observador esteja determinado a observar para onde o item foi.

Quando o personagem usa esta perícia sob observação, seu teste de perícia se opõe a um teste de Percepção do observador. O sucesso do observador não o impede de executar a ação, apenas de fazê-lo despercebido.

O personagem pode ocultar um objeto pequeno (incluindo uma arma leve ou uma arma de longo alcance que possa ser escondida facilmente, como um dardo, funda ou besta de mão) em seu corpo. Seu teste de Prestidigitação se opõe ao teste de Percepção de alguém que o observe, ou caso alguém o reviste. Neste último caso, o revistador ganha um bônus de +4 no teste de Percepção, uma vez que, geralmente, é mais fácil encontrar tal objeto do que escondê-lo. A adaga é mais fácil de esconder do que a maioria das armas leves, e concede um bônus de +2 no teste de Prestidigitação para escondê-la. Objetos extraordinariamente pequenos, como uma moeda, um shuriken ou um anel, concedem um bônus de +4 no teste de Prestidigitação para escondê-los e roupas pesadas ou folgadas (como um manto) concedem um bônus de +2 no teste.

Sacar uma arma escondida é uma ação padrão e não provoca um ataque de oportunidade.

Se o personagem tentar tirar algo de uma criatura, ele deve fazer um teste de Prestidigitação com CD 20. O adversário faz um teste de Percepção para detectar a tentativa, em oposição ao resultado do teste de Prestidigitação que o personagem efetuou para surrupiar o item. Um adversário bem sucedido neste teste de Percepção percebe a tentativa, independentemente do personagem ter pegado o item ou não. O personagem não pode usar essa habilidade para pegar um objeto de outra criatura durante o combate, se a criatura estiver consciente de sua presença.

Tarefa	CD para Prestidigitação
Esconder um objeto do tamanho de uma moeda	10
Surrupiar um pequeno objeto de uma pessoa	20

O personagem também pode usar Prestidigitação para entreter uma plateia como se estivesse usando a perícia Apresentação. Em tal caso, o "ato" engloba truques de prestidigitação, malabarismo e semelhantes.

Ação: Qualquer teste de Prestidigitação normalmente é uma ação padrão. No entanto, o personagem pode fazer um teste de Prestidigitação como uma ação de movimento, recebendo uma penalidade de -20 no teste.

Tentar Novamente: Sim, mas depois de um fracasso inicial, um segundo teste de Prestidigitação contra o mesmo alvo (ou enquanto o personagem é vigiado pelo mesmo observador que percebeu sua tentativa anterior) aumenta a CD da jogada em +10.

Sem Treino: Um teste de Prestidigitação sem treino é simplesmente um teste de Destreza. Sem treinamento real, o personagem não pode ter sucesso em qualquer tentativa de Prestidigitação com uma CD superior a 10, exceto para esconder um objeto em seu corpo.

Especial: Se o personagem possuir o talento Mãos Hábeis, recebe um bônus em testes de Prestidigitação (consulte o Capítulo 5).

PROFISSÃO (SAB; Somente Treinado)

O personagem é hábil em um trabalho específico. Como Ofícios, Conhecimento e Atuação, Profissão, na verdade, é uma série de habilidades distintas. O personagem pode ter várias perícias de profissão, cada uma com suas próprias graduações. Enquanto a perícia Ofícios representa a capacidade de criação de um artigo, Profissão representa uma aptidão que exige uma gama maior de conhecimentos específicos. As profissões mais comuns são açougueiro, advogado, agricultor, arquiteto, balconista, bibliotecário, caçador, cavalariço, cocheiro, comerciante, cortesã, cozinheiro, curtidor, engenheiro, escriba, estalajadeiro, herbalista, jardineiro, jogador, lenhador, marinheiro, mestre cervejeiro, mineiro, moleiro, padeiro, parteira, pastor, pescador, porteiro e soldado.

Teste: O personagem pode ganhar metade de seu resultado no teste de Profissão em peças de ouro por semana de trabalho dedicado. Ele sabe como usar as ferramentas de seu comércio, como executar as tarefas diárias, como supervisionar ajudantes e como lidar com problemas comuns. O personagem também pode responder a perguntas sobre sua Profissão. Questões básicas possuem CD 10, enquanto perguntas mais complexas possuem CD 15 ou superior.

Ação: Não aplicável. Um único teste representa uma semana de trabalho.

Tentar Novamente: Varia. Uma tentativa de usar a perícia Profissão para ganhar renda não pode ser repetida. O personagem está limitado ao salário semanal que o resultado do teste trouxe. Outro teste pode ser feito depois de uma semana para determinar uma nova renda para o próximo período de tempo. Uma tentativa para realizar alguma tarefa específica, geralmente, pode ser repetida.

Sem Treino: Trabalhadores sem treinamento e assistentes (personagens sem graduações em Profissão) ganham uma média de uma peça de prata por dia.

Especial: Gnomos recebem um bônus racial de +2 em uma perícia de Ofícios ou Profissão a sua escolha.

SENTIR MOTIVAÇÃO (SAB)

O personagem é hábil em detectar mentiras e verdadeiras intenções.

Teste: Um teste bem sucedido permite ao personagem evitar ser enganado (consulte a perícia Blefar). O personagem também pode usar essa perícia para determinar quando "algo estranho está acontecendo" ou para avaliar a confiabilidade de alguém.

Tarefa	CD para Motivação
Pressentimento	20
Perceber encantamento	25 ou 15
Discernir mensagem secreta	Varia

Pressentimento: Este uso da perícia envolve a avaliação instintiva de uma situação social. O personagem pode ter a sensação de que o comportamento de outra pessoa está errado, como quando ele está falando com um impostor. Alternativamente, ele pode sentir se alguém é confiável.

Perceber Encantamento: O personagem pode dizer se o comportamento de alguém é influenciado por um efeito de encantamento, mesmo que a pessoa não esteja ciente disso. A CD habitual é 25, mas se o alvo está dominado (consulte a magia *dominar pessoas*), a CD é de apenas 15, devido a gama limitada de atividades do alvo.

Discernir Mensagem Secreta: O personagem pode usar a perícia Sentir Motivação para detectar se uma mensagem escondida está sendo transmitida via perícia Blefar. Neste caso, o teste de Sentir Motivação se opõe ao teste de Blefar da criatura transmitindo a mensagem. A cada pedaço de informação relacionada com a mensagem que ele perde, ele recebe uma penalidade de -2 em seu teste de Sentir Motivação. Se o personagem tiver sucesso por 4 ou menos, ele sabe que algo oculto está sendo comunicado, mas não consegue compreender nada específico sobre o seu conteúdo. Se o personagem bater a CD por 5 ou mais, ele intercepta e entende a mensagem. Se o personagem falhar por 4 ou menos, não detecta qualquer comunicação escondida. Se ele falhar por 5 ou mais, pode inferir informações falsas.

Ação: Obter informações com Sentir Motivação geralmente leva pelo menos 1 minuto, e o personagem pode passar uma noite inteira tentando ter uma noção das pessoas ao seu redor.

Tentar Novamente: Não, mas o personagem pode fazer um teste de Sentir Motivação para cada teste de Blefar feito contra o personagem.

Especial: Um patrulheiro ganha um bônus em testes de Sentir Motivação quando ele usa esta perícia contra um inimigo predileto.

Se o personagem tem o talento Prontidão, recebe um bônus em testes de Sentir Motivação (consulte o Capítulo 5).

SOBREVIVÊNCIA (SAB)

O personagem é apto a sobreviver em terras selvagens e a navegar por áreas vastas. Também se destaca em seguir trilhas e rastros deixados por outras criaturas.

Teste: O personagem pode manter a si e a outros seguros e alimentados em locais selvagens. A tabela abaixo apresenta a CD para várias tarefas que exigem testes de Sobrevivência.

CD para Sobrevivência	Tarefa
10	Convive em local selvagem. Utiliza até a metade de seu deslocamento em terra enquanto caça e coleta (não precisa de suprimentos alimentares ou água). Ele pode fornecer comida e água para outra pessoa para cada 2 pontos pelos quais o resultado do teste for superior a 10
15	Ganha um bônus de +2 em todos os testes de Fortitude contra mau tempo enquanto se desloca com até metade de seu deslocamento em terra, ou ganha um bônus de +4 se ficar parado. O personagem pode conceder o mesmo bônus para outro personagem para cada 1 ponto pelo qual o resultado do teste for superior a 15.
15	Não se perde ou evita riscos naturais como areia movediça.
15	Prevê o clima com até 24 horas de antecedência Para cada 5 pontos pelos quais o resultado no teste de Sobrevivência for superior a 15, o personagem pode prever o clima para um dia adicional.

Seguir Trilhas: Encontrar trilhas ou segui-las por 1,5 quilômetros requer um teste de Sobrevivência bem sucedido. O personagem deve fazer outro teste de Sobrevivência cada vez que a trilha se torna mais difícil de seguir. Se o personagem não for treinado nessa perícia, pode fazer testes sem treino para encontrar trilhas, mas só pode segui-las se a CD para a tarefa for 10 ou menos. Alternativamente, o personagem pode usar a perícia Percepção para encontrar uma pegada ou um sinal de passagem similar de uma criatura usando a mesma CD, mas não pode usar Percepção para seguir rastros, mesmo se outro personagem já os encontrou.

O personagem percorre metade de seu deslocamento normal enquanto segue uma trilha (ou seu deslocamento normal, com -5 de penalidade no teste ou até duas vezes o seu deslocamento normal com -20 de penalidade no teste). A CD depende da superfície e das condições prevalecentes, como informado na tabela abaixo.

Superfície	CD para Sobrevivência
Solo muito macio	5
Solo macio	10
Solo firme	15
Solo duro	20

Solo Muito Macio: Qualquer superfície (neve fresca, poeira grossa, lama molhada) que mantém impressões profundas e claras de pegadas.

Solo Macio: Qualquer superfície macia o bastante para ceder à pressão, mais firme do que lama molhada ou neve fresca, em que uma criatura deixa pegadas frequentes, mas superficiais.

Solo Firme: Superfícies exteriores normais (por exemplo: gramados, campos, bosques e afins) ou superfícies interiores excepcionalmente suaves ou sujas (tapetes grossos e muito sujos ou pisos empoeirados). Criaturas podem deixar alguns traços (galhos quebrados ou tufos de cabelo), mas deixam apenas pegadas ocasionais ou parciais.

Solo Duro: Qualquer superfície que não deixa pegadas, como rocha nua ou um piso interior. A maioria dos leitos de rios se enquadra nesta categoria, uma vez que pegadas deixadas para trás são obscurecidas ou lavadas. A criatura deixa apenas vestígios (ranhuras na pedra ou seixos deslocados).

Condição	CD para Sobrevivência
A cada três criaturas no grupo sendo seguido	-1
Tamanho da criatura ou criaturas sendo seguidas: [1]	
Minúsculo	+8
Diminuto	+4
Miúdo	+2
Pequeno	+1
Médio	+0
Grande	-1
Enorme	-2
Imenso	-4
Colossal	-8
Cada 24 horas desde que a trilha foi feita	+1
Cada hora de chuva desde que a trilha foi feita	+1
Neve fresca desde que a trilha foi feita	+10
Pouca visibilidade: [2]	
Nublado ou noite sem lua	+6
Luar	+3
Neblina ou chuva	+3
Criatura seguida esconde a trilha (usa metade do deslocamento)	+5

1 Para um grupo de tamanhos diferentes, aplica-se apenas o modificador para a maior categoria de tamanho.
2 Aplique somente o maior modificador desta categoria

Vários modificadores podem ser aplicados ao teste de Sobrevivência, os mais comuns são listados na tabela acima.

Ação: Varia. Um único teste de Sobrevivência pode representar uma atividade ao longo de horas ou de um dia inteiro. Um teste de Sobrevivência para encontrar trilhas ocupa pelo menos uma ação de rodada completa e pode demorar ainda mais.

Tentar Novamente: Varia. Para se sair bem na natureza ou para ganhar o bônus de Fortitude observado na tabela desta perícia na página 106, o personagem faz um teste de Sobrevivência a cada 24 horas. O resultado deste teste é aplicado até o próximo teste. Para evitar se perder ou evitar riscos naturais, o personagem faz um teste de Sobrevivência sempre que a situação exige um. Tentativas para evitar se perder em uma situação específica ou para evitar um perigo natural específico não são permitidos. Para encontrar trilhas, ele pode repetir o teste fracassado após 1 hora (ao ar livre) ou 10 minutos (dentro de uma construção) do teste original.

Especial: Se o personagem é treinado em Sobrevivência, pode determinar automaticamente onde o norte verdadeiro está em relação a si mesmo.

Um patrulheiro ganha um bônus em testes de Sobrevivência quando usa esta perícia para encontrar ou rastrear as pegadas de um inimigo predileto.

Se o personagem tiver o talento Autossuficiente, recebe um bônus em Sobrevivência (consulte o Capítulo 5).

USAR INSTRUMENTO MÁGICO (CAR; Somente Treinado)

O personagem é hábil em ativar itens mágicos, mesmo se não for treinado em sua utilização.

Teste: O personagem pode usar esta perícia para ler uma magia ou ativar um item mágico. Usar Instrumento Mágico permite que ele utilize um item mágico como se tivesse capacidade mágica ou características de outra classe, como se fosse de uma raça ou de uma tendência diferente.

O personagem faz um teste de Usar Instrumento Mágico cada vez que ativar um dispositivo, como uma varinha. Se utilizar o teste para emular uma tendência ou alguma outra qualidade de forma contínua, o personagem precisa fazer o teste de Usar Instrumento Mágico relevante uma vez por hora.

O personagem deve escolher conscientemente qual exigência vai emular. Ou seja, ele deve saber o que ele tentando emular ao fazer um teste de Usar Instrumento Mágico para este propósito. As CD para várias tarefas que envolvem Usar Instrumento Mágico encontram-se resumidos na tabela abaixo.

Tarefa	CD para Usar Instrumento Mágico
Ativar às cegas	25
Decifrar uma magia escrita	25 + nível da magia
Usar um pergaminho	20 + nível da magia
Usar uma varinha	20
Simular uma característica de classe	20
Simular um valor de atributo	Consulte o texto
Simular uma raça	25
Simular uma tendência	30

Ativar às Cegas: Alguns itens mágicos são ativados por palavras especiais, pensamentos ou ações. O personagem é capaz de ativar esses objetos como se fornecesse a palavra, ação ou pensamento adequado, mesmo que não o faça e sem identificar o gatilho pertinente. O personagem tem de executar alguma atividade equivalente para fazer o teste. Ou seja, deve falar, acenar com o item ao redor ou tentar ativá-lo de alguma forma. O personagem ganha um bônus de +2 em seu teste de Usar Instrumento Mágico se já ativou o item em questão pelo menos uma vez antes. Um fracasso com uma margem igual ou inferior a 9 pontos significa que o dispositivo não foi acionado. Um fracasso com uma margem igual ou superior a 10 pontos indica um "fiasco" – um acidente libera a energia mágica sem controle e não executa a tarefa que o personagem desejava. O Mestre determina o resultado do fiasco, que é similar aos acidentes com pergaminhos. As consequências mais comuns incluem um efeito direcionado a outro alvo ou uma explosão de energia mágica descontrolada que causa 2d6 pontos de dano ao personagem. Durante a ativação de um pergaminho mágico, um personagem azarado poderia sofrer dois desastres:

um fiasco proveniente da ativação às cegas e um acidente relacionado com a conjuração de uma magia a partir de um pergaminho que não poderia ser lançado pelo personagem.

Decifrar uma Magia Escrita: Este uso tem o mesmo uso da perícia Artes Mágicas para decifrar uma magia escrita, exceto que a CD é de 5 pontos a mais. Decifrar uma magia escrita requer 1 minuto de concentração.

Simular um Valor de Atributo: Para lançar uma magia de um pergaminho o personagem precisa de uma pontuação alta no atributo adequado (Inteligência para magias de mago, Sabedoria para magias divinas ou Carisma para magias de feiticeiro ou bardo). O valor de atributo efetivo do personagem (adequado à classe que ele está emulando quando tenta conjurar uma magia) é o resultado do teste de Usar Instrumento Mágico menos 15. Se o personagem já tem uma pontuação alta o suficiente na capacidade adequada, não precisa fazer este teste.

Simular uma Tendência: Alguns itens mágicos têm efeitos positivos ou efeitos negativos com base na tendência de quem o utiliza. Usar Instrumento Mágico permite que o personagem use esses itens como se fosse de uma tendência a sua escolha. Ele pode emular apenas uma tendência de cada vez.

Simular uma Característica de Classe: Às vezes o personagem precisa usar uma característica de classe para ativar um item mágico. Neste caso, o seu nível efetivo na classe emulada é igual ao resultado do teste de Usar Instrumento Mágico menos 20. Esta perícia não permite que o personagem realmente use a característica de outra classe. Ela apenas permite que o personagem ative itens como se tivesse essa característica de classe. Se a classe cuja característica ele está emulando possui uma exigência de tendência, o personagem deve cumpri-la, seja de forma honesta ou emulando a tendência apropriada com um teste de Usar Instrumento Mágico em separado (veja acima).

Simular uma Raça: Alguns itens mágicos funcionam apenas para membros de certas raças, ou funcionam melhor para os membros dessas raças. O personagem pode usar este item como se fosse um membro de uma raça de sua escolha. Ele pode emular apenas uma raça de cada vez.

Usar um Pergaminho: Para conjurar uma magia de um pergaminho, normalmente, o personagem deve ter a magia do pergaminho em sua lista de magias de classe. Usar Instrumento Mágico permite que o personagem use o pergaminho como se tivesse a magia pertinente na sua lista de magias de classe. A CD é igual a 20 + o nível de conjurador do feitiço que o personagem tenta conjurar do pergaminho. Além disso, conjurar uma magia de um pergaminho requer uma pontuação mínima (10 + nível da magia) no atributo adequado. Se o personagem não tem uma pontuação suficiente em tal atributo (Inteligência para magos, Sabedoria para clérigos, e assim por diante), deve emular o valor de atributo com um teste de Usar Instrumento Mágico em separado.

Este uso da perícia também se aplica a outros itens mágicos que possuam pré-requisitos.

Usar uma Varinha: Normalmente, para usar uma varinha o personagem deve ter a magia da varinha em sua lista de magias de classe. Este uso da perícia permite que ele use uma varinha como se tivesse esta magia em particular na sua lista de magias de classe.

Ação: Nenhuma. O teste de Usar Instrumento Mágico é feito como parte da ação (se houver) necessária para ativar o item mágico.

Tentar Novamente: Sim. Porém, se o resultado da jogada do personagem para tentar ativar um item for um 1 natural e falhar, ele não pode tentar ativar esse item novamente por 24 horas.

Especial: O personagem não pode escolher 10 com essa perícia. Ele não pode ajudar outros personagens que efetuem testes de Usar Instrumentos Mágicos. Apenas aquele que planeja utilizar o item pode tentar este teste.

Se o personagem tem o talento Aptidão Mágica, ganha um bônus em testes de Usar Instrumentos Mágicos (consulte o Capítulo 5).

VOO (DES; Penalidade de Armadura)

O personagem é hábil em voar, seja através do uso de asas ou magia, e pode executar manobras ousadas ou complexas enquanto estiver no ar. Note que esta perícia não fornece a capacidade de voar a um personagem.

Teste: De forma geral, o personagem só precisa fazer um teste de Voo quando tenta uma manobra complexa. Sem fazer um teste de Voo, uma criatura voando pode permanecer voando no final de seu turno, desde que percorra uma distância maior do que a metade de seu deslocamento. Ele também pode fazer uma curva de até 45 graus sacrificando 1,5 metros de deslocamento, pode elevar-se a metade da velocidade em um ângulo de 45 graus e pode descer em qualquer ângulo à velocidade normal. Note que essas restrições só se aplicam ao movimento efetuado durante seu turno atual. No início do próximo turno, o personagem pode se mover em uma direção diferente da que seguiu no turno anterior, sem fazer um teste. Executar qualquer ação que viole estas regras exige um teste de Voo. A dificuldade dessas manobras varia, dependendo da manobra que é tentada, como observado na tabela a seguir.

Manobra	CD do Voo
Mover menos da metade do deslocamento e permanecer no ar	10
Pairar	15
Fazer uma curva acima de 45° ao gastar 1,5 metros de deslocamento	15
Virar 180° ao gastar 3 metros de deslocamento	20
Subir em um ângulo acima de 45°	20

Atacado Durante o Voo: O personagem não é considerado desprevenido enquanto voa. Se o personagem voa com asas e recebe dano enquanto estiver voando, deve fazer um teste de Voo com CD 10 para evitar a perda de 3 metros de altitude. Esta descida não provoca ataques de oportunidade e não conta contra o deslocamento de uma criatura.

Colisão Durante o Voo: Se o personagem estiver usando asas para voar e colidir com um objeto de seu tamanho ou maior, deve imediatamente fazer um teste de Voo com CD 25 para evitar uma queda em direção ao solo, recebendo o dano da queda quando apropriado.

Evitar Dano de Queda: Se o personagem está caindo e tem a capacidade de voar, ele pode fazer um teste de Voo com CD 10 para negar o dano. Ele não pode fazer este teste se o personagem está caindo devido a um teste falho de Voo ou uma colisão.

Voar em Meio à Ventania: Voar em meio à ventania adiciona penalidades no teste de Voo do personagem como observado na Tabela 4-7. "Teste" significa que as criaturas deste tamanho ou menor devem fazer um teste bem sucedido de Voo com CD 20 para se mover enquanto o vento persistir. "Soprado para Longe" significa que criaturas daquele tamanho ou menor devem fazer um teste bem sucedido de Voo com CD 25 ou são sopradas de volta 1d6 × 9 metros e recebem 2d6 pontos de dano não letal. Este teste deve ser feito a cada rodada que a criatura permanece no ar. Uma criatura que é soprada para longe ainda deve fazer um segundo teste de Voo com CD 20 para permanecer no ar.

Tabela 4-7: Efeitos do Vento no Voo

Força do Vento	Velocidade	Teste	Soprado para Longe	Penalidade
Leve	0–16 Km/h	-	-	-
Moderado	17–32 Km/h	-	-	-
Forte	33–48 Km/h	Miúdo	-	-2
Grave	49–80 Km/h	Pequeno	Miúdo	-4
Vendaval	81–119 Km/h	Médio	Pequeno	-8
Tempestade	120–280 Km/h	Grande	Médio	-12
Tornado	281 Km/h	Enorme	Grande	-16

Ação: Nenhuma. O teste de Voo não requer uma ação, é feito como parte de outra ação ou como uma reação a uma situação.

Tentar Novamente: Depende. O personagem pode fazer um teste de Voo para executar a mesma manobra em rodadas posteriores. Se ele usar asas e falhar um teste de Voo por 5 ou mais, despenca para o solo, recebendo o dano apropriado da queda (consulte o Capítulo 13).

Especial: Um conjurador que possua um morcego como familiar ganha um bônus de +3 em testes de Voo.

Criaturas com um deslocamento "voo" tratam a perícia Voo como uma perícia de classe. Uma criatura com um deslocamento natural voo, recebe um bônus (ou penalidade) em testes da perícia Voo, dependendo de sua capacidade de manobra: -8 para Desajeitado, -4 para Ruim, 0 para Mediano, +4 para Bom, +8 para Perfeito. Criaturas sem a classificação de manobrabilidade listada são assumidas como tendo capacidade de manobra média.

Uma criatura maior ou menor do que um tamanho médio ganha bônus ou penalidade em testes de Voo, dependendo de sua categoria de tamanho: +8 para Minúsculo, +6 para Diminuto, +4 para Miúdo, +2 para Pequeno, -2 para Grande, -4 para Enorme, -6 para Imenso e -8 para Colossal.

O personagem não pode ter graduações nesta perícia sem meios naturais de voo ou de planar. Criaturas também podem ter graduações se possuírem um meio confiável de voo todos os dias (através de uma mágica ou de outra habilidade especial).

Se o personagem possuir o talento Acrobático, recebe um bônus nos testes de Voo (consulte o Capítulo 5).

5 Talentos

Harsk olhou para cima quando sentiu algo molhado pingar em sua cabeça. Ele não tinha notado a enorme serpente antes, sua atenção estava focada no demônio que estava a sua frente enquanto, furtivamente, a serpente deslizou para fora das sombras com um leve sussurro.

– Eu vou pegar o seu bichinho de estimação mais tarde.

– ele murmurou enquanto calmamente virava as costas para o sacerdote rakshasa.

– Atirando à queima-roupa, seria muito difícil de errar.

Ele ergueu a besta com o virote abençoado carregado e pronto, e mirou com cuidado.

– Abra a boquinha, gatinho. Tio Harsk tem um petisco saboroso para você!

Algumas habilidades não estão vinculadas a raça, classe ou perícia. Coisas como reflexos particularmente ligeiros que permitem ao personagem reagir ao perigo de forma mais rápida, a capacidade de criar itens mágicos, o treinamento para lançar ataques poderosos com armas de combate corpo a corpo ou o dom para desviar flechas disparadas. Essas habilidades são representadas por talentos. Enquanto algumas façanhas são mais úteis para certos tipos de personagens, muitas delas têm pré-requisitos especiais que devem ser preenchidos antes de serem selecionadas. Como regra geral, os talentos representam feitos que estão fora do âmbito normal da raça e classe do personagem. Muitos deles alteram ou aperfeiçoam habilidades de classe ou suavizam as restrições de classe, enquanto outros podem aplicar bônus para as suas estatísticas ou conceder-lhe a capacidade de tomar ações que seriam proibidas para o personagem. Ao selecionar talentos, o jogador pode personalizar e adaptar o seu personagem para que ele seja exclusivamente seu.

PRÉ-REQUISITOS

Alguns talentos têm pré-requisitos. O personagem deve possuir o valor de atributo, característica de classe, talento, perícia, bônus base de ataque ou qualquer outra exigência indicada para selecionar e usar estes talentos. Nada impede que o personagem escolha o talento no mesmo nível em que atende ao pré-requisito.

Caso não atenda aos pré-requisitos necessários, o personagem se tornará incapaz de usar o talento. Um personagem não pode usar um talento se perde um pré-requisito, mas não perde o talento em si. Se, em um momento posterior, ele recupera o pré-requisito perdido, imediatamente recupera a plena utilização do talento.

TIPOS DE TALENTOS

Alguns talentos são gerais, o que significa que há regras especiais que os governam como um grupo. Outros são talentos de criação de itens, que permitem que os personagens criem itens mágicos de todos os tipos. Um talento metamágico permite que um mago prepare e lance uma magia com maior efeito, como se ela fosse de um nível superior ao nível que realmente é.

Talentos de Combate

Qualquer talento designado como um talento de combate pode ser selecionado como um talento bônus do guerreiro. Esta designação não impede que os personagens de outras classes selecionem esses talentos, desde que preencham os pré-requisitos.

Talentos de Crítico

Talentos de crítico modificam os efeitos de um acerto crítico ao infligir uma condição adicional sobre a vítima do acerto crítico. Personagens sem o talento Maestria em Críticos só podem aplicar os efeitos de um talento de crítico para um sucesso crítico individual. Personagens com múltiplos talentos de crítico devem decidir qual talento aplicar após a confirmação do acerto crítico.

Talentos de Criação de Itens

Um talento de criação de itens permite a um personagem criar um item mágico de um determinado tipo. Independentemente do tipo de item que cada talento individual permite criar, todos os diversos talentos de criação de itens têm certas características em comum.

Custo de Matéria Prima: O custo para criar um item mágico é igual à metade do preço base do item.

Usar um talento de criação de item também exige o acesso a um laboratório ou oficina mágica, ferramentas especiais e assim por diante.

Um personagem, normalmente, possui acesso ao que ele precisa, exceto se alguma circunstância incomum o impedir.

Tempo: O tempo necessário para criar um item mágico depende do talento e do custo do item.

Custo do Item: Preparar Poção, Criar Cajado, Criar Varinha e Escrever Pergaminho criam itens que reproduzem diretamente efeitos de magias. O poder desses itens depende do nível de conjurador de quem cria o item, isto é, a magia desse item tem o poder que teria se ela fosse conjurada por um mago deste nível. O preço do item (e, portanto, o custo da matéria prima) também depende do nível de conjurador. O nível de conjurador deve ser baixo o suficiente para que o mago que cria o item possa conjurar a magia deste nível. Para definir o preço final em cada caso, multiplique o nível de conjurador pelo nível da magia; em seguida, multiplique o resultado por uma constante, como mostrado abaixo:

Pergaminhos:	Preço base = nível da magia x nível de conjurador x 25 PO.
Poções:	Preço base = nível da magia x nível de conjurador x 50 PO.
Varinhas:	Preço base = nível da magia x nível de conjurador x 750 PO.

Cajados: O preço de cajados é calculado com uma fórmula mais complexa (consulte o Capítulo 15).

Uma magia de nível 0 (truque) é considerada uma magia de nível ½ (0,5) para fins de cálculos efetuados com as fórmulas acima.

Custos Adicionais: Qualquer poção, pergaminho ou varinha que armazena uma magia com um componente material caro também traz um custo proporcional. Para poções e pergaminhos, o criador deve gastar o custo do componente material ao criar o item. Para uma varinha, o criador deve gastar 50 unidades do componente material. Alguns itens mágicos em específico possuem um custo adicional em componentes materiais, como detalhado em suas descrições.

Teste de Perícia: Criar um item mágico com sucesso requer um teste de Artes Mágicas com uma CD igual a 10 + nível de conjurador do item. Alternativamente, o personagem pode usar uma perícia de Ofícios ou Profissão pertinente neste teste, dependendo de qual item ele trabalha. Consulte as páginas 550-553 no Capítulo 15 para maiores detalhes sobre quais testes de Ofícios e Profissão podem ser substituídos dessa maneira. A CD desse teste pode aumentar se o criador é apressado ou não atende a todos os pré-requisitos. Uma falha no teste arruína os materiais utilizados; se a falha é por 5 ou mais, o resultado é um item amaldiçoado. Consulte o Capítulo 15 para mais detalhes.

Talentos Metamágicos

Conforme o conhecimento de um conjurador cresce, ele aprende a conjurar magias de forma diferente. Preparar e conjurar uma magia de tal maneira é mais difícil do que o normal, mas, graças a

talentos metamágicos, é pelo menos possível. Magias modificadas por um talento metamágico usam uma cota de magia acima do que normalmente ocuparia. Isso não muda o nível da magia, então a CD para os testes de resistência contra ela não sobe.

Magos e Conjuradores Divinos: Magos e conjuradores divinos devem preparar suas magias com antecedência. Durante a preparação o personagem escolhe quais magias ele vai preparar com talentos metamágicos (e, portanto, quais ocupam as cotas vagas mais altas).

Feiticeiros e Bardos: Feiticeiros e bardos escolhem magias enquanto as conjuram. Eles podem escolher no momento da conjuração de suas magias se vão aplicar os talentos metamágicos para melhorá-las. Tal como acontece com outros conjuradores, a magia melhorada usa a cota de magia de um nível superior. Como o feiticeiro ou bardo não prepara a magia com antecedência de uma forma metamágica, deve aplicar o talento metamágico no ato. Portanto, tais personagens devem também levar mais tempo para conjurar uma magia alterada por um talento metamágico do que para conjurar um feitiço regular. Se o tempo de conjuração normal da magia é uma ação padrão, lançar uma versão metamágica é uma ação de rodada completa para um feiticeiro ou bardo (isto não é o mesmo que um tempo de conjuração de 1 rodada). A única exceção é para magias modificadas pelo talento metamágico Acelerar Magia, que podem ser lançadas normalmente conforme a descrição do talento.

Uma magia com um tempo de conjuração maior leva uma ação de rodada completa extra para ser conjurada.

Conjuração Espontânea e Talentos Metamágicos: Um clérigo conjurando espontaneamente uma magia de *cura* ou de *causar ferimentos*, ou um druida conjurando espontaneamente uma magia *convocar aliado da natureza*, podem lançar uma versão metamágica dele em seu lugar. Também é necessário tempo extra neste caso. Conjurar espontaneamente uma magia que leva uma ação padrão em sua versão metamágica passa a ser uma ação de rodada completa, e uma magia com um tempo de conjuração maior leva uma ação de rodada completa extra para conjurar. A única exceção é para magias modificadas pelo talento Acelerar Magia, que podem ser conjuradas como uma ação rápida.

Efeito de Talentos Metamágicos em uma Magia: Em todos os aspectos, uma magia alterada por um talento metamágico opera em seu nível de magia original, mesmo que seja preparada e conjurada como uma magia de um nível superior. Testes de resistência não são alterados a menos que indicado na descrição do talento.

As modificações feitas por esses talentos só se aplicam a magias conjuradas diretamente pelo usuário do talento. Um mago não pode usar um talento metamágico para alterar uma magia conjurada a partir de uma varinha, pergaminho ou outro dispositivo.

Talentos metamágicos que eliminam os componentes de um feitiço não eliminam a possibilidade de ataques de oportunidade por conjurar uma magia enquanto ameaçado. Lançar um feitiço modificado por Acelerar Magia não provoca um ataque de oportunidade. Talentos metamágicos não podem ser usados com todas as magias. Consulte as descrições específicas dos talentos para as magias que um determinado talento não pode modificar.

Talentos Metamágicos Múltiplos em uma Magia: Um mago pode aplicar vários talentos metamágicos a uma única magia. As mudanças em seu nível são cumulativas. O personagem não pode aplicar o mesmo talento metamágico mais de uma vez para uma única magia.

Itens Mágicos e Magias Metamágicas: Com o talento de criação de itens certo, o personagem pode armazenar uma versão metamágica de uma magia em um pergaminho, poção ou varinha. Limites de nível para poções e varinhas são aplicados no maior nível de magia (após a aplicação do talento metamágico). Um personagem não precisa do talento metamágico para ativar um item que armazene uma versão metamágica de um feitiço.

Contramágica e Magias Metamágicas: Independentemente de uma magia ter sido reforçada por um talento metamágico ou não, os talentos não afetam sua vulnerabilidade a contramágica ou a possibilidade de utilizá-la como contramágica em outra magia (consulte o Capítulo 9).

DESCRIÇÕES DOS TALENTOS

Os talentos estão resumidos na Tabela 5–1 nas páginas seguintes. Note que os pré-requisitos e benefícios dos talentos nesta tabela são abreviados para facilitar a referência. Consulte a descrição dos talentos para maiores detalhes.

O formato a seguir é usado para todas as descrições dos talentos.

Nome do talento: O nome do talento também indica a que subcategoria o talento pertence (se pertencer a alguma) e é seguido por uma descrição básica do que o talento faz.

Pré-requisitos: O valor mínimo de atributo, outro talento ou talentos, um valor mínimo de bônus base de ataque, um valor mínimo de graduações em uma ou mais perícias ou qualquer outra coisa necessária para se adquirir o talento. O campo estará ausente em um talento que não tenha pré-requisito. O talento pode ter mais de um pré-requisito.

Benefício: O que o talento permite que o personagem faça. Se um personagem tem o mesmo talento mais de uma vez, seus benefícios não se acumulam, exceto quando indicado na descrição.

Normal: O que um personagem que não tem esse talento fica limitado ou restrito de fazer. Se não possuir o talento não causa nenhum problema particular, o campo estará ausente.

Especial: Fatos adicionais sobre o talento.

Acrobático

O personagem é hábil em saltar, pular e voar.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes das perícias Acrobacia e Voo. Se ele possui 10 ou mais graduações em uma dessas perícias, o bônus aumenta para +4 para essa perícia.

Acelerar Magia (Talento Metamágico)

O personagem pode conjurar magias em uma fração do tempo normal.

Benefício: Conjurar uma magia acelerada é uma ação rápida. O personagem pode executar outra ação, até mesmo conjurar outra magia, na mesma rodada em que conjura uma magia acelerada. A magia cujo tempo de conjuração é maior que uma ação de rodada completa não pode ser acelerada.

Uma magia acelerada utiliza uma cota de magia quatro níveis acima do nível real da magia. Lançar um feitiço acelerado não provoca ataques de oportunidade.

Especial: O personagem pode aplicar os efeitos deste talento para uma magia conjurada espontaneamente, contanto que esta magia tenha um tempo de conjuração que não seja maior do que uma ação de rodada completa, sem aumentar o tempo de conjuração da magia.

Tabela 5-1: Talentos

Talento	Pré-requisito	Benefício
Acrobático	–	Bônus de +2 em testes de Acrobacia e Voo
Acuidade com Armas*	–	Aplica o modificador de Des ao invés de For em ataques com armas leves
Afastar Mortos-Vivos	Capacidade de canalizar energia positiva	Energia canalizada pode ser usada para afastar mortos-vivos
Afinidade com Animais	–	Bônus de +2 em testes de Adestrar Animais e Cavalgar
Apresentação Adicional	Capacidade de efetuar apresentação de bardo	Pode utilizar as apresentações de bardo por 6 rodadas adicionais por dia
Aptidão Mágica	–	Bônus de +2 em testes de Artes Mágicas e Usar Instrumento Mágico
Arremessar Qualquer Coisa*	–	Sem penalidades em ataques com armas de ataque à distância improvisadas
Ataque Poderoso*	For 13, bônus base de ataque +1	Substitui bônus de ataque por dano
Encontrão Aprimorado*	Ataque Poderoso	Bônus de +2 em jogadas de encontrão, nega ataques de oportunidade
Encontrão Maior*	Encontrão Aprimorado, bônus base de ataque +6	Oponentes que sofrem encontrão causam ataques de oportunidade
Fender Aprimorado*	Ataque Poderoso	Bônus de +2 em jogadas de fender, nega ataques de oportunidade
Fender Maior*	Fender Aprimorado, bônus base de ataque +6	Dano de fender e transferido para seu oponente
Trespassar*	Ataque Poderoso	Desfere um golpe adicional após acertar um primeiro ataque
Trespassar Maior*	Trespassar, bônus base de ataque +4	Desfere um golpe adicional após acertar cada ataque
Ultrapassar Aprimorado*	Ataque Poderoso	Bônus de +2 em jogadas de ultrapassar, nega ataques de oportunidade
Ultrapassar Maior*	Ultrapassar Aprimorado, bônus base de ataque +6	Oponentes ultrapassados causam ataques de oportunidade
Atlético	–	Bônus de +2 em testes de Escalar e Natação
Autossuficiente	–	Bônus de +2 em testes de Cura e Sobrevivência
Canalizar Adicional	Capacidade de canalizar energia	Pode canalizar energia duas vezes adicionais por dia
Canalizar Aprimorado	Capacidade de canalizar energia	Bônus de +2 na CD de canalizar energia
Canalizar Elemental	Capacidade de canalizar energia	Energia canalizada pode curar ou ferir elementais
Canalizar Punição*	Capacidade de canalizar energia	Canaliza energia através do ataque físico
Canalizar Seletivo	Car 13, capacidade de canalizar energia	Escolha qual alvo é afetado pelo canalizar energia
Canalizar Tendência	Capacidade de canalizar energia	Energia canalizada pode curar ou ferir extraplanares
Comandar Mortos-Vivos	Capacidade de canalizar energia negativa	Energia canalizada pode ser usada para controlar mortos-vivos
Combate Montado*	1 graduação em Cavalgar	Evita os ataques contra a montaria com um teste de Cavalgar
Arqueirismo Montado*	Combate Montado	Sofre metade das penalidades nos ataques à distância realizados sobre montarias
Ataque de Passagem*	Combate Montado	Pode se deslocar antes e depois de um ataque montado
Investida Implacável*	Ataque de Passagem	Investidas montadas causam dano dobrado
Atropelar*	Combate Montado	Ultrapassa alvos enquanto montado
Tirar da Sela*	Encontrão Aprimorado, Combate Montado	Derruba oponentes de suas montarias
Combater com Duas Armas*	Des 15	Reduz as penalidades para combater com duas armas
Combater com Duas Armas Aprimorado*	Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6	Efetue um ataque adicional com a mão inábil
Combater com Duas Armas Maior*	Des 19, Combater com Duas Armas Aprimorado, bônus base de ataque +11	Efetue um terceiro ataque com a mão inábil
Corte Duplo*	Combater com Duas Armas	Adicione bônus de For em jogadas de dano com a mão inábil
Dilacerar com Duas Armas*	Corte Duplo, Combater com Duas Armas Aprimorado, bônus base de ataque +11	Lacere um oponente que foi atingido por ambas as armas
Defesa com Duas Armas*	Combater com Duas Armas	Bônus de +1 na CA quando combater com duas armas
Contramágica Aprimorada	–	Contramágica com magias da mesma escola
Convocação Ampliada	Foco em Magia (invocação)	Criaturas convocadas recebem um bônus de +4 em For e Con

Talento	Pre-requisito	Benefício
Corrida	–	Percorre 5 vezes o deslocamento padrão
Crítico Aprimorado*	Proficiência com a arma, bônus base de ataque +8	Duplica a ameaça de crítico de uma arma.
Cura pelas Mãos Adicional	Capacidade de Cura pelas Mãos	Pode utilizar cura pelas mãos duas vezes adicionais por dia
Disruptivo*	Guerreiro de 6º nível	Aumenta a CD para conjurar magias quando adjacente ao personagem
Quebra-Magia*	Disruptivo, guerreiro de 10º nível	Falha em magia quando adjacente ao personagem causa ataques de oportunidade
Especialização em Combate*	Int 13	Substitui bônus de ataque corporal por CA
Ataque Giratório*	Des 13, Especialização em Combate, Ataque em Movimento, bônus base de ataque +4	Realiza um ataque corpo a corpo contra cada oponente dentro do alcance
Derrubar Aprimorado*	Especialização em Combate	Bônus de +2 em manobras de derrubar, nega ataques de oportunidade
Derrubar Maior*	Derrubar Aprimorado, bônus base de ataque +6	Inimigos alvo de derrubar provocam ataques de oportunidade
Desarmar Aprimorado*	Especialização em Combate	Bônus de +2 em manobras de desarme, nega ataques de oportunidade
Desarmar Maior*	Desarmar Aprimorado, bônus base de ataque +6	Armas removidas de oponentes são arremessadas para longe
Fintar Aprimorado*	Especialização em Combate	Fintar torna-se ação de movimento
Fintar Maior*	Fintar Aprimorado, bônus base de ataque +6	Inimigos alvos da finta perdem bônus de Des por 1 rodada
Esquiva*	Des 13	Bônus de esquiva de +1 a CA
Mobilidade*	Esquiva	Bônus de +4 na CA contra ataques de oportunidade devido a movimentação
Ataque em Movimento*	Mobilidade, bônus base de ataque +4	Movimentação antes e depois de ataque corpo a corpo
Postura do Vento*	Des 15, Esquiva, bônus base de ataque +6	Recebe 20% de ocultação quando se movimenta
Postura Relâmpago*	Des 17, Postura do Vento, bônus base de ataque +11	Recebe 50% de ocultação quando se movimenta
Enganador	–	Bônus de +2 em testes de Blefar e Disfarce
Estocada*	Bônus base de ataque +6	Receba uma penalidade de -2 em sua CA para atacar com alcance
Familiar Aprimorado	Capacidade de possuir um familiar, consulte o talento	Recebe um familiar mais poderoso
Foco em Arma*	Proficiência em usar a arma, bônus base de ataque +1	Bônus de +1 em jogadas de ataque com uma arma específica
Demonstração Deslumbrante*	Foco em Arma	Intimida todos os oponentes em um raio de 9 metros
Estilhaçar Defesas*	Demonstração Deslumbrante, bônus base de ataque +6	Oponentes afetados ficam desprevenidos
Golpe Letal*	Foco em Arma Maior, Estilhaçar Defesas, bônus base de ataque +11	Cause dano dobrado e uma penalidade de -1 na Con por hemorragia
Especialização com Arma*	Foco em Arma, guerreiro de 4º nível	Bônus de +2 em jogadas de dano com uma arma específica
Especialização com Arma Maior*	Especialização com Arma, guerreiro de 12º nivel	Bônus de +2 em jogadas de dano com uma arma específica
Foco em Arma Maior*	Foco em Arma, guerreiro de 8º nivel	Bônus de +1 em jogadas de ataque com uma arma específica
Golpe Penetrante*	Foco em Arma, guerreiro de 12º nivel	Ataques ignoram 5 pontos de redução de dano
Golpe Penetrante Maior*	Golpe Penetrante, guerreiro de 16º nível	Ataques ignoram 10 pontos de redução de dano
Foco em Crítico*	Bônus base de ataque +9	Bônus de +4 em jogadas de ataque para confirmar acertos criticos
Critico Cansativo*	Foco em Critico, bônus base de ataque +13	Sempre que conseguir um acerto critico, o alvo fica fatigado
Crítico Exaustivo*	Crítico Cansativo, bônus base de ataque +15	Sempre que conseguir um acerto critico, o alvo fica exausto
Crítico Cegante*	Foco em Crítico, bônus base de ataque +15	Sempre que conseguir um acerto crítico, o alvo fica cego
Critico Enjoativo*	Foco em Crítico bônus base de ataque +11	Sempre que conseguir um acerto critico o alvo fica enjoado
Critico Ensurdecedor*	Foco em Critico, bônus base de ataque +13	Sempre que conseguir um acerto crítico, o alvo fica surdo
Critico Estonteante*	Foco em Crítico, bônus base de ataque +13	Sempre que conseguir um acerto crítico, o alvo fica zonzo
Critico Atordoante*	Crítico Estonteante, bônus base de ataque +17	Sempre que conseguir um acerto critico, o alvo fica atordoado
Critico Hemorragico*	Foco em Critico, bônus base de ataque +11	Sempre que conseguir um acerto crítico, o alvo recebe 2d6 pontos de dano por sangramento
Maestria em Critico*	Dois talentos quaisquer de critico, guerreiro de 14ºnivel	Aplicar dois efeitos de talentos aos seus acertos críticos

Talento	Pré-requisito	Benefício
Foco em Magia	–	Bônus de +1 na CD dos testes de resistência para uma escola
Foco em Magia Maior	Foco em Magia	Bônus de +1 na CD dos testes de resistência para uma escola
Foco em Perícia	–	Bônus de +3 em uma perícia (+6 após 10 graduações)
Fúria Adicional	Capacidade de entrar em Fúria	Pode utilizar fúria por 6 rodadas adicionais por dia
Furtivo	–	Bônus de +2 em testes de Arte da Fuga e Furtividade
Golpe Arcano*	Capacidade de conjurar magias arcanas	Bônus de +1 em jogadas de dano e suas armas são consideradas mágicas
Golpe Desarmado Aprimorado*	–	Sempre considerado armado.
Agarrar Aprimorado*	Des 13, Golpe Desarmado Aprimorado	Bônus de +2 em jogadas de agarrar, nega ataques de oportunidade
Agarrar Maior*	Agarrar Aprimorado, bônus base de ataque +6	Manter o agarrar passa a ser uma ação de movimento
Desviar Objetos*	Des 13, Golpe Desarmado Aprimorado	Desvia um ataque à distância por rodada
Apanhar Objetos*	Des 15, Desviar Objetos	Apanha uma arma arremessada ou projétil por rodada
Estilo do Escorpião*	Golpe Desarmado Aprimorado	Reduz o deslocamento do oponente para 1,5 metros
Punho da Górgona*	Estilo do Escorpião, bônus base de ataque +6	Deixa um inimigo cuja velocidade está reduzida zonzo.
Coléra da Medusa*	Punho da Górgona, bônus base de ataque +11	Faz 2 ataques extras contra um inimigo prejudicado
Punho Atordoante*	Des 13, Sab 13, Golpe Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8	Atordoa um oponente com um golpe desarmado
Golpe Vital*	Bônus base de ataque +6	Cause dano dobrado em um único ataque
Golpe Vital Aprimorado*	Golpe Vital, bônus base de ataque +11	Cause dano triplicado em um unico ataque
Golpe Vital Maior*	Golpe Vital Aprimorado, bônus base de ataque +16	Cause dano quadruplicado em um único ataque
Grande Fortitude	–	Bônus de +2 em testes de resistência de Fortitude
Grande Fortitude Aprimorada	Grande Fortitude	Uma vez ao dia, o personagem pode jogar novamente um teste de resistência de Fortitude
Ignorar Componentes	–	Conjura magias ignorando os componentes materiais
Iniciativa Aprimorada*	–	Bônus de +4 em testes de iniciativa
Ki Adicional	Possuir reserva de *ki*	Aumente a reserva de *ki* em 2 pontos
Liderança	Personagem de 7º nível	Atrai parceiros e seguidores
Lutar às Cegas*	–	Jogar novamente a chance de falha por ocultação
Maestria com Arma Improvisada*	Pegar Desprevenido ou Arremessar Qualquer Coisa, bônus base de ataque +8	Torna uma arma improvisada em uma arma letal
Maestria em Magia	Mago de 1º nível	Preparar algumas magias sem grimório
Magia em Combate	–	Bônus de +4 em testes de concentração ao conjurar defensivamente
Magia Natural	Sab 13, capacidade de Forma Selvagem	Capaz de conjurar magias na forma selvagem
Magia Penetrante	–	Bônus de +2 em testes de nível para superar resistência à magia
Magia Penetrante Maior	Magia Penetrante	Bônus de +2 em testes de nível para superar resistência à magia
Manobras Ágeis*	–	Utilize o modificador de Des para calcular seu BMC
Mãos Hábeis	–	Bônus de +2 em testes de Operar Mecanismo e Prestidigitação
Marcação Cerrada*	Bônus base de ataque +1	Desloque-se 1,5 metros como uma ação imediata
Mestre Artesão	5 graduações em Ofícios ou Profissão	O personagem pode criar itens mágicos sem ser um conjurador
Mira Letal *	Des 13, bônus base de ataque +1	Substitui bônus de ataque à distância por dano
Misericórdia Adicional	Capacidade de utilizar Misericórdia	Cura pelas mãos garante uma misericórdia adicional
Movimentos Ágeis	Des 13	Ignora 1,5 metros de terreno acidentado durante o deslocamento
Passos Acrobáticos	Des 15, Movimentos Ágeis	Ignora 6 metros de terreno acidentado durante o deslocamento
Pegar Desprevenido*	–	Sem penalidades em ataques com armas de combate corpo a corpo improvisadas

Talento	Pre-requisito	Benefício
Persuasivo	–	Bônus de +2 em testes de Diplomacia e Intimidação
Presença Intimidadora*	–	Adicionar modificador de For ao teste de Intimidação
Proficiência com Armaduras (Leves)*	–	Sem penalidades em jogadas de ataque enquanto usar armadura leve
Proficiência com Armaduras (Médias)*	Proficiência com Armaduras (leve)	Sem penalidades em jogadas de ataque enquanto usar armadura média
Proficiência com Armaduras (Pesadas)*	Proficiência com Armaduras (média)	Sem penalidades em jogadas de ataque enquanto usar armadura pesada
Proficiência com Armas Exóticas*	Bônus base de ataque +1	Sem penalidades em jogadas de ataque enquanto usar arma exótica específica
Proficiência com Armas Marciais *	–	Sem penalidades em jogadas de ataque enquanto usar uma arma marcial
Proficiência com Armas Simples*	–	Sem penalidades em jogadas de ataque enquanto usar armas simples
Proficiência com Escudos*	–	Sem penalidades em jogadas de ataque enquanto usar escudo
Ataque com Escudo Aprimorado*	Proficiência com Escudos	Mantém seu bônus de escudo quando atacar com escudo
Pancada com Escudo*	Ataque com Escudo Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6	Encontrão gratuito quando atacar com o escudo
Mestre do Escudo*	Pancada com Escudo, bônus base de ataque +11	Sem penalidade de mão inábil em jogadas de ataque com escudo
Foco em Escudo*	Proficiência com Escudos, bônus base de ataque +1	Recebe bônus de +1 em sua CA quando usa escudo
Foco em Escudo Maior*	Foco em Escudo, guerreiro de 8° nível	Recebe bônus de +1 em sua CA quando usa escudo
Proficiência com Escudos de Corpo*	Proficiência com Escudos	Sem penalidades em jogadas de ataque enquanto usar escudo de corpo
Prontidão	–	Bônus de +2 em testes de Percepção e Sentir Motivação
Rapidez de Recarga*	Usar arma (besta)	Recarrega bestas mais rapidamente
Reflexos em Combate*	–	Ataques de oportunidade adicionais
Permanecer*	Reflexos em Combate	Impede que oponentes passem ao redor do personagem
Reflexos Rápidos	–	Bônus de +2 em testes de resistência de Reflexos
Reflexos Rápidos Aprimorado	Reflexos Rápidos	Uma vez ao dia,o personagem pode jogar novamente um teste de resistência de Reflexos
Revidar*	Bônus base de ataque +11	Ataque oponentes que acertam o personagem ao usar alcance
Saque Rápido*	Bônus base de ataque +1	Saca uma arma de combate corpo a corpo como ação livre
Tiro a Queima-Roupa *	–	Bônus de ataque e dano de +1 contra alvos dentro de um raio de 9m
Tiro em Movimento*	Des 13, Mobilidade, Tiro à Queima-Roupa, bônus base de ataque +4	Pode se deslocar antes e depois de um ataque à distância
Tiro Longo*	Tiro à Queima-Roupa	Diminui a penalidade de ataques à distância pela metade
Tiro Preciso*	Tiro à Queima-Roupa	Nega a penalidade de atirar contra um alvo em combate corpo a corpo
Tiro Preciso Aprimorado*	Des 19, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11	Nega a cobertura ou ocultação contra ataques à distância
Localizar Alvo*	Tiro Preciso Aprimorado, bônus base de ataque +16	Nega os bônus de armadura e escudo contra um ataque à distância
Tiro Rápido*	Des 13, Tiro à Queima-Roupa	Um ataque à distância adicional por rodada
Tiros Múltiplos*	Des 17, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6	Dispara duas flechas simultaneamente
Tolerância	–	Bônus de +4 em testes para resistir dano não letal
Duro de Matar	Tolerância	Estabiliza automaticamente e permanece consciente abaixo de 0 PV
Treino em Combate Defensivo*	–	Use os Dados de Vida totais como bônus base de ataque para DMC
Treino com Armaduras Arcanas*	Usar Armadura (leve), conjurador de 3° nível	Chance de falha de magia arcana reduz em 10%
Maestria com Armadura Arcana*	Treino com Armaduras Arcanas, Proficiência com Armaduras (Médias), conjurador de 7° nível	Chance de falha de magia arcana reduz em 20%

Talento	Pré-requisito	Benefício
Veloz	–	Aumenta o deslocamento básico em 1,5 metros
Vitalidade	–	+3 pontos de vida, +1 por Dado de Vida acima do 3º nível
Vontade de Ferro	–	Bônus de +2 em testes de resistência de Vontade
Vontade de Ferro Aprimorada	Vontade de Ferro	Uma vez ao dia,o personagem pode jogar novamente um teste de resistência de Vontade

Talentos de Criação de Itens	Pré-requisitos	Benefícios
Criar Armaduras e Armas Mágicas	5º nível de conjurador	Cria armas, armaduras e escudos magicos
Criar Bastão	9º nivel de conjurador	Cria bastões mágicos
Criar Cajado	11º nível de conjurador	Cria cajados magicos
Criar Item Maravilhoso	3º nivel de conjurador	Cria itens mágicos maravilhosos
Criar Varinha	5º nível de conjurador	Cria varinhas mágicas
Escrever Pergaminho	1º nível de conjurador	Cria pergaminhos mágicos
Forjar Anel	7º nível de conjurador	Cria anéis magicos
Preparar Poção	3º nível de conjurador	Cria poções mágicas

Talentos Metamágicos	Pré-requisitos	Benefícios
Acelerar Magia	-	Conjura a magia como uma ação rápida
Ampliar Magia	-	Dobra o alcance da magia
Dilatar Magia	-	Dobre a área da magia
Elevar Magia	-	Conjura a magia em um nível mais elevado
Magia sem Gestos	-	Ignora os componentes gestuais da magia
Magia Silenciosa	-	Ignora os componentes verbais da magia
Maximizar Magia	-	Maximiza todas as variáveis numéricas dos efeitos da magia
Potencializar Magia	-	Aumenta em 50% todas as variaveis numéricas dos efeitos da magia
Prolongar Magia	-	Dobra a duração da magia

*Esse é um talento de combate e pode ser selecionado como um talento bônus de guerreiro

Acuidade com Armas (Talento de Combate)

O personagem é treinado para usar sua agilidade em combate corpo a corpo, em vez de força bruta

Benefício: Com uma arma leve, espada curvada élfica rapieira, chicote ou corrente com cravos feitos para uma criatura de sua categoria de tamanho, o personagem pode usar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força nas jogadas de ataque. Se ele carrega um escudo, sua penalidade por armadura se aplica às suas jogadas de ataque.

Especial: Armas naturais são consideradas armas leves.

Afastar Mortos-Vivos

Invocando os poderes superiores, o personagem pode afastar mortos-vivos com a força de sua energia divina.

Pré-requisitos: Capacidade de canalizar energia

Benefício: O personagem pode, com uma ação padrão, usar um dos seus usos de canalizar energia positiva para fazer com que todos os mortos-vivos dentro de um raio de 10 metros fujam, como se eles estivessem apavorados. Mortos-vivos recebem um teste de Vontade para negar o efeito A CD para esse teste é igual a 10 + ½ de seus níveis de clerigo + seu modificador de Carisma. Mortos-vivos que não são bem sucedidos em um teste de resistência fogem por 1 minuto. Mortos-vivos inteligentes recebem um novo teste de resistência a cada rodada para encerrar o efeito. Se o personagem usar a energia canalizada desta maneira ela não tem outro efeito (não cura ou inflige criaturas proximas).

Afinidade com Animais

O personagem é hábil em trabalhar com animais e montarias.

Benefício O personagem ganha um bônus de +2 em todos os testes das perícias Adestrar Animais e Cavalgar. Se ele possui 10 ou mais graduações em uma dessas perícias, o bônus aumenta para +4 para essa perícia.

Agarrar Aprimorado (Talento de Combate)

O personagem é hábil em agarrar adversários.

Pre-requisitos: Des 13, Golpe Desarmado Aprimorado.

Benefício O personagem não provoca ataques de oportunidade ao executar uma manobra de combate de agarrar. Além disso, ele recebe um bônus de +2 em testes feitos para agarrar um inimigo. O personagem também recebe um bônus de +2 para a sua Defesa contra manobras de Combate sempre que um oponente tenta agarrá-lo.

Normal: O personagem provoca um ataque de oportunidade quando efetua uma manobra de combate de agarrar.

Agarrar Maior (Talento de Combate)

Manter-se agarrado a um oponente é a extremamente fácil para o personagem.

Pré-requisitos: Agarrar Aprimorado, Golpe Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +6, Des 13.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +2 em testes feitos para agarrar um inimigo. Esse bônus se acumula com o bônus concedido por Agarrar Aprimorado. Depois de ter agarrado uma criatura, manter-se agarrado torna-se uma ação de movimento. Este talento permite ao personagem fazer dois testes de agarrar a cada rodada (para mover-se, causar dano ou imobilizar seu oponente), mas ele não é obrigado a fazer os dois testes. O personagem só precisa ter sucesso em um desses testes para manter-se agarrado.

Normal: Manter-se agarrado é uma ação padrão.

Apanhar Objetos (Talento de Combate)

Em vez de desviar uma flecha ou um ataque com arma de arremesso, o personagem pode pegá-los em pleno voo.

Pré-requisitos: Des 15, Desviar Objetos, Golpe Desarmado Aprimorado.

Benefício: Quando usar o talento Desviar Objetos, o personagem pode optar por pegar a arma em vez de apenas desvia-la. Armas de arremesso podem ser imediatamente jogadas de volta como um ataque contra o atacante original (mesmo que não seja o turno do personagem) ou mantidos para uso posterior.

O personagem deve ter pelo menos uma mão livre (totalmente livre) para usar este talento.

Apresentação Adicional

O personagem pode usar suas apresentações de bardo com maior frequência.

Pré-requisitos: Capacidade de efetuar apresentação de bardo.

Benefício: O personagem pode usar a apresentação de bardo por 6 rodadas adicionais por dia.

Especial: O personagem pode escolher este talento mais de uma vez. Seus efeitos se acumulam.

Aptidão Magica

O personagem é habilidoso em magias e usar itens mágicos.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +2 em todos os testes de Artes Mágicas e Usar Instrumento Mágico. Se o personagem tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias, o bônus aumenta para +4 para a perícia.

Ampliar Magia (Talento Metamágico)

O personagem pode aumentar o alcance de suas magias.

Benefício: O personagem pode alterar uma magia com alcance curto, médio, ou longo para aumentar o seu alcance em 100%. Magias aumentadas com um alcance curto agora tem um alcance de 15 metros + 1,5 metro/nível, enquanto magias com um alcance médio têm um alcance de 60 metros + 6 metros/nível e as com um alcance longo têm um alcance de 240 metros + 24 metros/nível. Uma magia aumentada utiliza uma cota de magia um nível acima do nível atual da magia.

Magias cujo alcance não é definido pela distância, bem como uma magia cujo alcance não é curto, médio ou longo, não são beneficiadas por esse talento.

Arqueirismo Montado (Talento de Combate)

O personagem é hábil em fazer ataques à distância enquanto montado.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: A penalidade recebida quando se utiliza uma arma de combate à distância enquanto montado é reduzida pela metade: -2 em vez de -4 se a montaria efetua duas ações de movimento, e -4 em vez de -8 se a montaria está correndo.

Arremessar Qualquer Coisa (Talento de Combate)

O personagem é hábil em arremessar qualquer objeto que tenha em mãos.

Benefício: O personagem não sofre qualquer penalidade para o uso de uma arma de longo alcance improvisada. Ele recebe um bônus de circunstância de +1 nas jogadas de ataque feitas com armas de arremesso que cobrem área.

Normal: O personagem recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque feitas com uma arma improvisada.

Ataque com Escudo Aprimorado (Talento de Combate)

O personagem pode se proteger com seu escudo, mesmo se ele o usar para atacar.

Pré-requisitos: Proficiência com Escudos.

Benefício: Quando o personagem executa um ataque com o escudo, ele ainda pode aplicar o bônus do a sua CA.

Normal: Sem este talento o personagem que efetua um ataque com escudo perde o bônus gerado pelo escudo em sua CA até seu próximo turno (consulte o Capítulo 6).

Ataque de Passagem (Talento de Combate)

Enquanto montado e investindo contra um oponente, o personagem pode mover, atacar um inimigo e, em seguida, continuar seu movimento.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: Quando o personagem estiver montado e usar uma ação de investida, ele pode se mover e atacar como se estivesse efetuando uma ação padrão de investida e em seguida, continuar seu movimento (continuando em linha reta). Seu movimento total para a rodada não pode exceder o dobro de seu deslocamento montado. O personagem e sua montaria não provocam um ataque de oportunidade do adversário quando atacam.

Ataque em Movimento (Talento de Combate)

O personagem pode mover-se habilmente em direção a um inimigo, atacar, e retirar-se antes que este possa reagir.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, bônus base de ataque +4.

Benefício: Com uma ação de rodada completa o personagem pode usar todo seu deslocamento e fazer um ataque corpo a corpo sem provocar ataques de oportunidade do alvo de seu ataque. O personagem pode mover-se antes ou depois do ataque, mas deve mover-se pelo menos 3 metros antes do ataque e a distância total que o personagem se move não pode ser maior do que seu deslocamento total. O personagem não pode usar esta habilidade para atacar um inimigo que esteja adjacente a ele no início de seu turno.

Normal: O personagem não pode se mover antes e depois de um ataque.

Ataque Giratório (Talento de Combate)

O personagem pode atacar todos os inimigos dentro do alcance.

Pré-requisitos: Des 13, Int 13, Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, bônus base de ataque +4.

Benefício: Quando o personagem usa uma ação de ataque total, pode desistir de seus ataques regulares e fazer um ataque corpo a corpo com seu maior bônus base de ataque contra cada oponente dentro do alcance. O personagem deve fazer uma jogada de ataque para cada oponente.

Quando o personagem utiliza o talento Ataque Giratório, perde quaisquer bônus ou ataques adicionais concedidos por outros talentos, magias ou habilidades.

Ataque Poderoso (Talento de Combate)

O personagem pode fazer ataques corporais excepcionalmente mortais ao sacrificar a precisão por força.

Pré-requisitos: For 13, bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem pode optar por receber uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque corpo a corpo e manobras de combate para ganhar um bônus de +2 em todas as jogadas de dano corpo a corpo. Esse bônus para dano aumenta em 50% se o personagem faz um ataque com uma arma de duas mãos, ou usa suas duas mãos em uma arma de uma mão só, ou uma arma natural que adiciona 1-1/2 vezes o modificador de Força em jogadas de danos. Esse bônus de dano é reduzido pela metade (-50%), se o personagem faz um ataque com uma arma em sua mão inábil ou arma natural secundária. Quando o bônus base de ataque do personagem atinge +4, e a cada 4 pontos depois, a penalidade aumenta em -1 e o bônus de dano aumenta em +2. O personagem deve optar por usar este talento antes de fazer uma jogada de ataque, e seus efeitos duram até seu próximo turno. O bônus de dano não se aplica a ataques de toque ou efeitos que não causem pontos de dano.

Atlético

O personagem possui aptidão física inerente.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em todos os testes das perícias Escalar e Natação. Se ele possui 10 ou mais graduações em uma dessas perícias, o bônus aumenta para +4 para a perícia.

Atropelar (Talento de Combate)

O personagem pode investir sobre seus adversários, enquanto montado, e atropela-los com sua montaria.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado.

Benefício: Quando o personagem tenta ultrapassar um oponente enquanto montado, seu alvo não pode escolher evitá-lo. Sua montaria pode fazer um ataque de casco contra qualquer alvo que derrubar, ganhando um bônus de +4 em jogadas de ataque contra alvos caídos.

Autossuficiente

O personagem sabe como se relacionar com a natureza e como tratar eficazmente de seus ferimentos.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em todos os testes de Cura e Sobrevivência. Se ele tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias, o bônus aumenta para +4 para essa perícia.

Canalizar Aprimorado

A energia canalizada pelo personagem é mais difícil de resistir.

Pré-requisitos: Capacidade de canalizar energia.

Benefício: Adicione +2 para a CD dos testes de resistência feitos contra os efeitos de sua capacidade de canalizar energia.

Canalizar Punição (Talento de Combate)

O personagem pode canalizar sua energia divina através de uma arma de combate corpo a corpo que ele empunhe.

Pré-requisitos: Capacidade de canalizar energia.

Benefício: Antes de fazer uma jogada de ataque corpo a corpo, o personagem pode optar por gastar um uso de sua habilidade de canalizar energia como uma ação rápida. Se ele canalizar energia positiva e atacar um morto-vivo, aquela criatura recebe uma quantidade de dano adicional igual ao dano causado pela habilidade canalizar energia positiva. Se o personagem canalizar energia negativa e atacar uma criatura viva, aquela criatura recebe uma quantidade de dano adicional igual ao dano causado pela habilidade canalizar energia negativa. Seu alvo pode fazer um teste de resistência de Vontade, e se bem sucedido, reduz pela metade esse dano adicional. Se o personagem errar o ataque, a energia canalizada ainda é despendida, porém sem qualquer efeito.

Canalizar Elemental

O personagem escolhe um subtipo elemental, tal como o ar, terra, fogo ou água. Ele pode canalizar energia divina para afetar extraplanares que possuem o subtipo elemental escolhido.

Pré-requisitos: Capacidade de canalizar energia.

Benefício: Ao invés de seu efeito normal, o personagem pode optar por curar ou ferir criaturas extraplanares do subtipo elemental escolhido com sua capacidade de canalizar energia. Ele deve fazer essa escolha cada vez que for canalizar energia. Se o personagem escolher por curar ou ferir criaturas do subtipo elemental escolhido, sua energia canalizada não tem efeito sobre as outras criaturas. A quantidade de dano curado ou causado e a CD para reduzir o dano pela metade fica inalterada.

Especial: O personagem pode escolher este talento mais de uma vez. Os seus efeitos não se acumulam. Cada vez que o personagem escolher este talento, ele se aplica a um novo subtipo elemental. Sempre que o personagem canalizar energia, ele deve escolher o tipo do efeito.

Canalizar Adicional

O personagem pode canalizar a energia divina com mais frequência.

Pré-requisitos: Capacidade de canalizar energia.

Benefício: O personagem pode canalizar energia duas vezes adicionais por dia.

Especial: Se um paladino com a capacidade de canalizar energia positiva escolher este talento, ele pode usar cura pelas mãos por quatro vezes adicionais por dia, mas apenas para canalizar energia positiva.

Canalizar Seletivo

O personagem pode escolher a quem afetar quando canaliza energia.

Pré-requisitos: Car 13, capacidade de canalizar energia.

Benefício: Quando o personagem canaliza energia, pode escolher um determinado número de alvos na área até o seu modificador de Carisma. Esses alvos não são afetados por sua energia canalizada.

Normal: Todos os alvos em um raio de 9 metros são afetados

quando o personagem canaliza energia. Ele só pode escolher se ele é afetado ou não.

Canalizar Tendência

O personagem escolhe bem, caos, ordem ou mal. Ele pode canalizar energia divina para afetar extraplanares que possuem o subtipo escolhido.

Pré-requisitos: Capacidade de canalizar energia.

Benefício: Ao invés de seu efeito normal, o personagem pode optar por curar ou ferir criaturas extraplanares da tendência escolhida com o uso da sua capacidade de canalizar energia. Ele deve fazer essa escolha cada vez que for canalizar energia. Se o personagem optar por curar ou ferir criaturas da tendência escolhida, sua energia canalizada não tem efeito sobre outras criaturas. A quantidade de dano curado ou causado e a CD para reduzir o dano para metade fica inalterada.

Especial: O personagem pode escolher este talento mais de uma vez. Os seus efeitos não se acumulam.

Cada vez que o personagem escolher este talento, ele se aplica a uma nova tendência. Sempre que o personagem canalizar energia, deve escolher o tipo do efeito.

Cólera da Medusa (Talento de Combate)

O personagem pode tirar proveito da confusão de seu oponente e desferir vários golpes.

Pré-requisitos: Golpe Desarmado Aprimorado, Punho da Górgona, Estilo do Escorpião, bônus base de ataque +11.

Benefício: Sempre que o personagem usar uma ação de ataque total e efetuar pelo menos um golpe desarmado, ele pode fazer mais dois golpes desarmados com seu bônus base de ataque mais alto. Esses ataques de bônus devem ser feitos contra um oponente pasmo, desprevenido, paralisado, zonzo, atordoado ou inconsciente.

Comandar Mortos-Vivos

Usando os poderes putrefatos de necromancia, o personagem pode comandar mortos-vivos, tornando-os seus servos.

Pré-requisitos: Capacidade de canalizar energia negativa.

Benefício: Com uma ação padrão o personagem pode usar uma de suas utilizações de canalizar energia negativa para escravizar mortos-vivos dentro de um raio de 9 metros. Mortos-vivos recebem um teste de resistência de Vontade para negar o efeito. A CD para esse teste é igual a 10 + ½ de seus níveis de clérigo + seu modificador de Carisma. Mortos-vivos que falhem em seu teste ficam sob o controle do personagem, obedecendo a seus comandos dentro de sua capacidade, como se estivesse sob os efeitos da magia *controlar mortos-vivos*. Mortos-vivos inteligentes recebem um novo teste de resistência a cada dia para resistir seu controle. O personagem pode controlar qualquer número de mortos-vivos, contanto que os seus Dados de Vida totais não excedam os níveis de clérigo do personagem. Ao utilizar a capacidade de canalizar energia dessa forma, ela não tem outro efeito (não cura ou fere criaturas próximas). Se uma criatura morta-viva está sob o controle de outra criatura, o personagem deve fazer um teste de Carisma em oposição ao teste da outra criatura sempre que suas ordens conflitarem.

Combate Montado (Talento de Combate)

O personagem é hábil em guiar sua montaria através do combate.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar.

Benefício: Uma vez por rodada, quando sua montaria é atingida em combate, o personagem pode tentar um teste de Cavalgar (como uma ação imediata) para negar o sucesso. O acerto é negado se o resultado do teste de Cavalgar for maior do que jogada de ataque do adversário.

Combater com Duas Armas (Talento de Combate)

O personagem pode lutar com uma arma empunhada em cada uma de suas mãos. Ele pode fazer um ataque extra a cada rodada com sua arma secundária.

Pré-requisitos: Des 15.

Benefício: As penalidades que o personagem sofre nas jogadas de ataque para combater com duas armas são reduzidas. A penalidade para os seus ataques com a arma na mão primária diminui em 2 e para a arma na mão inábil diminui em 6. Consulte Combater com Duas Armas no Capítulo 8.

Normal: Se o personagem empunhar uma segunda arma em sua mão inábil, pode ter um ataque extra por rodada com aquela arma. Ao lutar dessa maneira o personagem sofre uma penalidade -6 com seu ataque regular ou ataques com a mão primária e -10 de penalidade para o ataque com a mão inábil. Se sua arma improvisada é leve, as penalidades são reduzidas em 2 cada. Um golpe desarmado é sempre considerado leve.

Combater com Duas Armas Aprimorado (Talento de Combate)

O personagem é habilitado a combater com duas armas.

Pré-requisitos: Des 17, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

Benefícios: Além do ataque adicional padrão que o personagem faz com uma arma em sua mão inábil, ele recebe um segundo ataque com ela, embora com uma penalidade de -5.

Normal: Sem esse talento, o personagem só pode ter um único ataque adicional com uma arma em sua mão inábil.

Combater com Duas Armas Maior (Talento de Combate)

O personagem é incrivelmente hábil em combater com duas armas ao mesmo tempo.

Pré-requisitos: Des 19, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +11.

Benefício: O personagem recebe um terceiro ataque com a sua arma em sua mão inábil, embora com uma penalidade de -10.

Contramágica Aprimorada

O personagem é hábil em combater as magias de outras pessoas usando magias similares.

Benefício: Quando for usar contramágica, o personagem pode usar uma magia da mesma escola, desde que ela seja de um ou mais níveis acima do nível da magia alvo.

Normal: Sem este talento, o personagem pode apenas combater uma magia com a mesma magia, ou com uma magia especificamente designada para combater o feitiço alvo.

Convocação Ampliada

As criaturas convocadas pelo personagem são mais poderosas e robustas.

Pré-requisitos: Foco em Magia (invocação).

Benefício: Qualquer criatura que o personagem conjurar com qualquer magia de convocação ganha um bônus de aprimoramento de +4 em sua Força e Constituição pela duração da magia que a convocou.

Corrida

O personagem é ligeiro ao se locomover.

Benefício: Ao correr, o personagem percorre cinco vezes o seu deslocamento normal (se ele usa uma armadura leve, média, ou nenhuma armadura e se não carrega mais do que uma carga média) ou quatro vezes seu deslocamento (se ele usa uma armadura pesada ou carrega uma carga pesada). Se o personagem der um salto depois de uma corrida inicial (consulte a descrição da perícia Acrobacia), recebe um bônus de +4 em seus testes de Acrobacia. Enquanto corre, o personagem mantém seu bônus de Destreza em sua classe de armadura.

Normal: O personagem percorre quatro vezes seu deslocamento ao correr (se ele usar uma armadura leve, média ou nenhuma armadura e se não carregar mais do que uma carga média) ou três vezes seu deslocamento (se usar uma armadura pesada ou carregar uma carga pesada), e perde seu bônus de Destreza na CA.

Corte Duplo (Talento de Combate)

A arma na mão inábil do personagem, enquanto empunhada em conjunto a arma principal, golpeia com mais força.

Pré-requisitos: Des 15, Combater com Duas Armas.

Benefício: Adicione o bônus de Força total nas jogadas de dano feitas com arma empunhada pela mão inábil.

Normal: Normalmente o personagem adiciona apenas a metade de seu modificador de Força para jogadas de dano efetuadas com uma arma empunhada pela mão inábil.

Criar Armaduras e Armas Mágicas (Talento de Criação de Item)

O personagem pode criar armaduras mágicas, escudos e armas.

Pré-requisitos: Conjurador de 5º nível.

Benefício: O personagem pode criar armas, armaduras ou escudos mágicos. Melhorar uma arma, armadura ou escudo leva um dia para cada 1.000 PO do preço de suas características mágicas. Para melhorar uma arma, armadura ou escudo, o personagem deve usar matérias-primas que custem metade do preço total. Consulte as regras de criação de itens mágicos no Capítulo 15 para obter mais informações.

A arma, armadura ou escudo a ser melhorada deve ser uma obra-prima, que o próprio personagem pode fornecer. O seu custo não está incluído no custo acima.

O personagem também pode consertar uma arma, armadura ou escudo quebrado se ele possui a capacidade de criar uma arma, armadura ou escudo igual ao que pretende consertar. Se ele decidir consertar uma arma, armadura ou escudo, o custo das matérias-primas e o tempo necessário para consertar são iguais à metade do necessário para criar um item igual.

Criar Bastão (Talento de Criação de Item)

O personagem pode criar bastões mágicos.

Pré-requisitos: Conjurador de 9º nível.

Benefício: O personagem pode criar bastões mágicos. A fabricação de um bastão leva um dia para cada 1.000 PO de seu preço base. Para criar um bastão o personagem deve usar matérias-primas que custem metade de seu valor base. Consulte as regras de criação de itens mágicos no Capítulo 15 para obter mais informações.

Criar Cajado (Talento de Criação de Item)

O personagem pode criar cajados mágicos.

Pré-requisitos: Conjurador de 11º nível.

Benefício: O personagem pode criar qualquer cajado cujos pré-requisitos individuais sejam cumpridos. A fabricação de um cajado leva 1 dia para cada 1.000 PO de seu preço base. Para criar um cajado o personagem deve usar matérias-primas que custem metade de seu valor base. O cajado recém-criado possui 10 cargas. Consulte as regras de criação de itens mágicos no Capítulo 15 para obter mais informações.

Criar Item Maravilhoso (Talento de Criação de Item)

O personagem pode criar itens maravilhosos, um tipo de item mágico.

Pré-requisitos: Conjurador de 3º nível.

Benefício: O personagem pode criar uma grande variedade de itens mágicos (maravilhosos). A elaboração de um item maravilhoso leva 1 dia para cada 1.000 PO de seu preço base. Para criar um

item maravilhoso, o personagem deve usar matérias-primas que custem metade do seu valor base. Consulte as regras de criação de itens mágicos no Capítulo 15 para obter mais informações.

O personagem também pode consertar um item maravilhoso quebrado se ele possuir a capacidade de criar um item maravilhoso igual ao que ele pretende consertar. Se ele decidir consertar um item maravilhoso, o custo das matérias-primas e o tempo necessário para consertar são iguais à metade do necessário para criar um item igual.

Criar Varinha (Talento de Criação de Item)

O personagem pode criar varinhas mágicas.

Pré-requisitos: Conjurador de 5º nível.

Benefício: O personagem pode criar uma varinha com qualquer magia de 4º nível ou menos que ele conheça. A elaboração de uma varinha leva 1 dia para cada 1000 PO de seu preço base. Para criar uma varinha, o personagem deve usar matérias-primas que custem metade de seu valor base. A varinha recém-criada tem 50 cargas. Consulte as regras de criação de itens mágicos no Capítulo 15 para obter mais informações.

Crítico Aprimorado (Talento de Combate, Crítico)

Ataques feitos com sua arma escolhida são altamente mortais.

Pré-requisitos: Proficiência com a arma, bônus base de ataque +8.

Benefício: Ao usar a arma que o personagem escolheu, a sua margem de ameaça é dobrada.

Especial: O personagem pode escolher Crítico Aprimorado mais de uma vez. Os efeitos não se acumulam. Cada vez que o personagem escolhe este talento, ele é aplicado a uma nova arma Esse efeito não se acumula com qualquer outro efeito que amplie a margem de ameaça de uma arma.

Crítico Estonteante (Talento de Combate, Crítico)

Os acertos críticos do personagem deixam os seus adversários zonzos.

Pré-requisitos: Foco em Crítico, bônus base de ataque +13.

Benefício: Sempre que o personagem confirmar um acerto crítico, seu adversário fica zonzo por 1d4+1 rodadas. Um teste de resistência de Fortitude bem sucedido reduz a duração para 1 rodada. A CD deste teste de resistência de Fortitude é igual a 10 + o bônus base de ataque do personagem. Os efeitos deste talento não se acumulam. Sucessos adicionais são somados à duração.

Especial: O personagem só pode aplicar os efeitos de um talento de crítico a um determinado sucesso crítico, a menos que o personagem possua Maestria em Crítico.

Crítico Atordoante (Talento de Combate, Crítico)

Os acertos críticos do personagem atordoam seus adversários.

Pré-requisitos: Foco em Crítico, Crítico Estonteante, bônus base de ataque +17.

Benefício: Sempre que o personagem confirmar um acerto crítico, seu adversário fica atordoado por 1d4 rodadas. Um teste de re-

sistência de Fortitude bem sucedido reduz o efeito do crítico para zonzo por 1d4 rodadas. A CD desse teste de Fortitude é igual a 10 + o bônus base de ataque do personagem. Os efeitos deste talento não se acumulam. Sucessos adicionais são adicionados à duração.

Especial: O personagem só pode aplicar os efeitos de um talento de crítico a um determinado sucesso crítico, a menos que o personagem possua Maestria em Crítico.

Crítico Cansativo (Talento de Combate, Crítico)

Seus acertos críticos fazem com que os adversários fiquem fatigados.

Pré-requisitos: Foco em Crítico, bônus base de ataque +13.

Benefício: Sempre que o personagem confirma um acerto crítico, seu adversário fica fatigado. Este talento não tem nenhum efeito adicional sobre uma criatura que já esteja fatigada ou exausta.

Especial: O personagem só pode aplicar os efeitos de um talento de crítico a um determinado sucesso crítico, a menos que o personagem possua Maestria em Crítico.

Crítico Cegante (Talento de Combate, Crítico)

Os acertos críticos do personagem cegam seus oponentes.

Pré-requisitos: Foco em Crítico, bônus base de ataque +15.

Benefício: Sempre que o personagem confirmar um sucesso crítico, o seu adversário fica cego permanentemente. Um teste de resistência de Fortitude bem sucedido reduz para ofuscado por 1d4 rodadas. A CD deste teste de Fortitude é igual a 10 + o bônus base de ataque do personagem.

Este talento não tem efeito sobre as criaturas que não dependam de olhos para a visão ou criaturas com mais de dois olhos (embora vários sucessos críticos possam causar cegueira, a critério do Mestre). A cegueira pode ser curada por *cura plena, regeneração, remover cegueira*, ou habilidades semelhantes.

Especial: O personagem só pode aplicar os efeitos de um talento de crítico a um determinado sucesso crítico, a menos que o personagem possua Maestria em Crítico.

Crítico Enjoativo (Talento de Combate, Crítico)

Os acertos críticos do personagem deixam seus adversários enojados.

Pré-requisitos: Foco em Crítico, bônus base de ataque +11.

Benefício: Sempre que o personagem confirmar um acerto crítico, o seu adversário permanece enjoado por 1 minuto. Os efeitos deste talento não se acumulam. Acertos adicionais se adicionam à duração do efeito.

Especial: O personagem só pode aplicar os efeitos de um talento de crítico a um determinado sucesso crítico, a menos que o personagem possua Maestria em Crítico.

Crítico Ensurdecedor (Talento de Combate, Crítico)

Os acertos críticos do personagem ensurdecem seus oponentes.

Pré-requisitos: Foco em Crítico, bônus base de ataque +13.

Benefício: Sempre que o personagem confirmar um sucesso crítico, o seu adversário fica surdo permanentemente. Um teste de resistência de Fortitude bem sucedido reduz o tempo da surdez para apenas 1 rodada. A CD deste teste de Fortitude é igual a 10 + o bônus base de ataque. Este talento não tem efeito sobre criaturas surdas.

A surdez causada pelo talento pode ser curada por *cura plena, regeneração, remover cegueira*, ou habilidades semelhantes.

Especial: O personagem só pode aplicar os efeitos de um talento de crítico a um determinado sucesso crítico, a menos que o personagem possua Maestria em Crítico.

Crítico Exaustivo (Talento de Combate, Crítico)

Os acertos críticos do personagem deixam os adversários exaustos.

Pré-requisitos: Foco em Crítico, Crítico Cansativo, bônus base de ataque +15.

Benefício: Quando o personagem confirma um acerto crítico, o seu adversário fica imediatamente exausto. Este talento não tem efeito sobre criaturas que já estejam exaustas.

Especial: O personagem só pode aplicar os efeitos de um talento de crítico a um determinado sucesso crítico, a menos que o personagem possua Maestria em Crítico.

Crítico Hemorrágico (Talento de Combate, Crítico)

Os acertos críticos do personagem causam hemorragia em adversários, que sangram profusamente.

Pré-requisitos: Foco em Crítico, bônus base de ataque +11.

Benefício: Sempre que o personagem confirmar um sucesso crítico com uma arma cortante ou perfurante, seu oponente recebe 2d6 pontos de dano por sangramento (consulte o Apêndice 2) em seus turnos seguintes, além do dano causado pelo sucesso crítico. Dano por sangramento pode ser interrompido por um teste da perícia Cura com CD 15 ou através de qualquer cura mágica. Os efeitos desse talento se acumulam a outros talentos de crítico.

Especial: O personagem só pode aplicar os efeitos de um talento de crítico a um determinado sucesso crítico, a menos que o personagem possua Maestria em Crítico.

Cura pelas Mãos Adicional

O personagem pode usar cura pelas mãos com mais frequência.

Pré-requisitos: Capacidade de cura pelas mãos.

Benefício: O personagem pode usar sua capacidade de cura pelas mãos duas vezes adicionais por dia.

Especial: O personagem pode escolher cura pelas mãos adicional mais de uma vez. Seus efeitos se acumulam.

Defesa com Duas Armas (Talento de Combate)

O personagem é hábil em se defender, enquanto empunhar duas armas.

Pré-requisitos: Des 15, Combater com Duas Armas.

Benefício: Quando empunhando uma arma de duas mãos ou duas armas (não incluindo armas naturais ou ataques desarmados), o personagem recebe um bônus de escudo de +1 para a sua CA.

Quando o personagem luta defensivamente ou usando uma ação de defesa total, esse bônus de escudo aumenta para +2.

Demonstração Deslumbrante (Talento de Combate)

A habilidade do personagem com sua arma predileta pode assustar seus inimigos.

Pré-requisitos: Foco em Arma.

Benefício: Ao empunhar a arma em que o personagem tem Foco em Arma, ele pode realizar uma demonstração de sua habilidade com uma ação de rodada completa. O personagem pode fazer um teste de Intimidação para desmoralizar todos os inimigos dentro de um raio de 9 metros que possam ver o sua demonstração.

Derrubar Aprimorado (Talento de Combate)
O personagem é hábil em enviar os seus adversários ao chão.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: O personagem não provoca ataques de oportunidade quando realiza uma manobra de combate de derrubar. Além disso, recebe um bônus de +2 em testes feitos para derrubar um inimigo. O personagem também recebe um bônus de +2 para a sua Defesa contra Manobras de Combate sempre que um oponente tenta derrubá-lo.

Normal: O personagem provoca um ataque de oportunidade quando realiza uma manobra de combate para derrubar um oponente.

Derrubar Maior (Talento de Combate)
O personagem pode fazer ataques gratuitos nos inimigos que ele derrubar.

Pré-requisitos: Especialização em Combate, Derrubar Aprimorado, bônus base de ataque +6, Int 13.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +2 em testes feitos para derrubar seus inimigos. Esse bônus se acumula com o bônus concedido por Derrubar Aprimorado. Sempre que o personagem derruba um adversário com sucesso, este adversário provoca ataques de oportunidade.

Normal: Criaturas não provocam ataques de oportunidade ao serem derrubadas.

Desarmar Aprimorado (Talento de Combate)
O personagem é hábil em derrubar as armas das mãos de um inimigo.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: O personagem não provoca ataques de oportunidade ao executar uma manobra de combate desarmar. Além disso, ele recebe um bônus de +2 em testes feitos para desarmar um adversário. O personagem também recebe um bônus de +2 para a sua Defesa contra Manobras de Combate sempre que um oponente tenta desarmá-lo.

Normal: O personagem provoca um ataque de oportunidade quando realiza uma manobra de combate de desarme.

Desarmar Maior (Talento de Combate)
O personagem pode arrancar as armas das mãos de um inimigo.

Pré-requisitos: Especialização em Combate, Desarmar Aprimorado, bônus base de ataque +6, Int 13.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +2 em testes feitos para desarmar um adversário. Esse bônus se acumula com o bônus concedido por Desarmar Aprimorado. Sempre que o personagem desarmar um oponente com sucesso, a arma é arremessada a 4,5 metros de distância de quem a empunhava, em direção aleatória.

Normal: Armas e equipamentos de uma criatura que foi desarmada caem aos pés da mesma.

Desviar Objetos (Talento de Combate)
O personagem pode desviar flechas e outros projéteis do curso, impedindo-os de acertá-lo.

Pré-requisitos: Des 13, Golpe Desarmado Aprimorado.

Benefício: O personagem deve ter pelo menos uma mão livre (sem segurar nada) para usar este talento. Uma vez por rodada, quando o personagem normalmente seria atingido por um ataque à distância, ele pode desviá-lo para que não receba nenhum dano. Ele deve estar ciente do ataque e não desprevenido. Preparar para desviar um ataque à distância não conta como uma ação.

Armas de longo alcance realmente grandes (como pedras arremessadas por uma catapulta ou dardos de uma balista) e ataques à distância gerados por ataques naturais ou efeitos de magia não podem ser desviados.

Dilatar Magia (Talento Metamágico)
O personagem pode conjurar magias de forma que elas atinjam um espaço maior.

Benefício: O personagem pode alterar uma explosão, emanação, linha ou dispersão para aumentar a sua área. Quaisquer medidas numéricas da área da magia aumentam em 100%. Uma magia dilatada utiliza uma cota de magia três níveis acima do nível atual da magia.

Magias que não possuem uma área igual a um desses quatro tipos não são afetadas por esse talento.

Dilacerar com Duas Armas (Talento de Combate)
Ao golpear com ambas as armas simultaneamente, o personagem pode usá-las para causar ferimentos devastadores.

Pré-requisitos: Des 17, Corte Duplo, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +11.

Benefício: Se o personagem acertar um oponente com a arma de sua mão principal e com a arma em sua mão inábil, ambas causam um adicional de 1d10 pontos de dano, mais 1-1/2 vezes o seu modificador de Força. O personagem só pode causar esse dano adicional uma vez por rodada.

Disruptivo (Talento de Combate)
O treinamento do personagem torna mais difícil para conjuradores inimigos conjurar magias de forma segura perto dele.

Pré-requisitos: guerreiro de 6º nível.

Benefício: A CD para lançar magias defensivamente aumenta em +4 para todos os inimigos que estão dentro de sua área ameaçada. Esse aumento da dificuldade de conjurar magias defensivamente só se aplica se o personagem está ciente da localização do inimigo e é capaz de efetuar um ataque de oportunidade. Se o personagem só pode ter um ataque de oportunidade por rodada e já usou seu ataque, este modificador não é aplicado.

Duro de Matar
O personagem é especialmente difícil de matar. Não só os seus ferimentos estabilizam automaticamente quando gravemente ferido, mas ele pode permanecer consciente e continuar a agir até mesmo a beira da morte.

Pré-requisitos: Tolerância.

Benefício: Quando o total de pontos de vida do personagem é inferior a 0, mas ainda não está morto, ele estabiliza automaticamente. O personagem não precisa fazer um teste de Constituição a cada rodada para evitar a perda de pontos de vida adicionais. Ele pode optar por agir como se estivesse incapacitado, em vez de morrendo. O personagem deve tomar essa decisão assim que seus pontos de vida ficam negativos (mesmo que não seja seu turno). Se o personagem não optar por agir como se estivesse incapacitado, ele imediatamente cai inconsciente.

Ao utilizar este talento, o personagem fica zonzo. O personagem

pode utilizar uma ação de movimento sem ferir-se, mas se executar qualquer ação padrão (ou qualquer outra ação considerada extenuante, incluindo algumas ações rápidas como lançar uma magia acelerada), recebe 1 ponto de dano após a conclusão do ato. Se a quantidade de pontos de vida negativos for igual ou maior do que o seu valor de Constituição, o personagem morre imediatamente.

Normal: Um personagem sem este talento com pontos de vida negativos está inconsciente e morrendo.

Elevar Magia (Talento Metamágico)

O personagem pode conjurar magias como se fossem de um nível superior.

Benefício: Uma magia elevada tem um nível de magia superior que o normal (até o teto do 9º nível). Ao contrário de outros talentos metamágicos, Elevar Magia realmente aumenta o nível efetivo da magia que ele modifica. Todos os efeitos que dependem do nível de magia (como CD dos testes de resistência e capacidade de penetrar um *globo de invulnerabilidade menor*) são calculados de acordo com o nível elevado. A magia elevada é tão difícil de preparar e conjurar quanto uma magia do seu nível de eficácia.

Encontrão Aprimorado (Talento de Combate)

O personagem é hábil em empurrar seus inimigos para longe.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem não provoca ataques de oportunidade ao executar uma manobra de combate encontrão. Além disso, ele recebe um bônus de +2 em testes feitos para dar um encontrão em um inimigo. O personagem também recebe um bônus de +2 para a sua Defesa contra Manobras de Combate sempre que um oponente tenta acertá-lo com um encontrão.

Normal: O personagem provoca um ataque de oportunidade quando realiza uma manobra de combate encontrão.

Encontrão Maior (Talento de Combate)

Os encontrões do personagem deixam seus os inimigos fora de equilíbrio.

Pré-requisitos: Encontrão Aprimorado, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6, For 13.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +2 em testes feitos para dar um encontrão em um alvo. Esse bônus se acumula com o bônus concedido por Encontrão Aprimorado. Sempre que o personagem der um encontrão em um oponente, o movimento do oponente provoca ataques de oportunidade de todos os aliados do personagem (mas não dele).

Normal: Criaturas movidas por encontrão não provocam ataques de oportunidade.

Enganador

O personagem é hábil em enganar os outros, tanto com sua lábia quanto com disfarces físicos.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em todos os testes das perícias Blefar e Disfarce. Se ele possui 10 ou mais graduações em uma dessas perícias, o bônus aumenta para +4 para a perícia.

Escrever Pergaminho (Talento de Criação de Item)

O personagem pode criar pergaminhos mágicos.

Pré-requisitos: Conjurador de 1º nível.

Benefício: O personagem pode criar um pergaminho de qualquer magia que ele saiba. Escrever um pergaminho leva 2 horas se seu preço base for de 250 PO ou menos; caso contrário, escrevê-lo leva 1 dia para cada 1000 PO de seu preço base. Para escrever um pergaminho o personagem deve usar matérias-primas que custem metade do preço base. Consulte as regras de criação de itens mágicos no Capítulo 15 para obter mais informações.

Especialização com Arma (Talento de Combate)

O personagem é hábil em causar danos com uma arma. Escolha um tipo de arma (incluindo golpe desarmado ou agarrar) para o qual o personagem já selecionou o talento Foco em Arma. Ele causa dano extra ao usar esta arma.

Pré-requisitos: Proficiência com a arma selecionada, Foco em Arma (arma selecionada), guerreiro de 4º nível.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em todos as jogadas de dano que ele faz usando a arma selecionada.

Especial: O personagem pode escolher este talento mais de uma vez. Os seus efeitos não se acumulam. Cada vez que o personagem escolhe este talento, ele se aplica a um novo tipo de arma.

Especialização com Arma Maior (Talento de Combate)

Escolha um tipo de arma (inclusive golpe desarmado ou agarrar) para o qual o personagem possua o talento Especialização com Arma. Seus ataques com a arma escolhida são mais devastadores do que o normal.

Pré-requisitos: Proficiência com a arma selecionada, Foco em Arma Aprimorado (arma específica), Foco em Arma (arma específica), Especialização com Arma (arma específica), guerreiro de 12º nível.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +2 em todas as jogadas de dano que ele fizer com a arma selecionada. Esse bônus de dano acumula-se com outros bônus de jogada de dano, incluindo os decorrentes de Especialização com Arma.

Especial: O personagem pode escolher Especialização com Arma Maior mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que o personagem escolhe este talento, ele se aplica a uma nova arma.

Especialização em Combate (Talento de Combate)

O personagem pode aumentar sua defesa em detrimento de sua precisão.

Pré-requisitos: Int 13.

Benefício: O personagem pode optar por receber uma penalidade de -1 em jogadas de ataque corpo a corpo e testes de manobras de combate para ganhar um bônus de esquiva de +1 em sua CA. Quando seu bônus base de ataque chega +4, e a cada +4 depois, a penalidade aumenta em -1, e o bônus de esquiva aumenta em +1. O personagem só pode optar por usar este talento quando ele declarar que está efetuando um ataque ou uma ação de ataque total com uma arma de combate corpo a corpo. Os efeitos deste talento duram até seu próximo turno.

Esquiva (Talento de Combate)

O treinamento e os reflexos do personagem permitem que ele reaja rapidamente e evite ataques de um dos seus adversários.

Pré-requisitos: Des 13.

Benefício: O personagem ganha um bônus de esquiva de +1 para sua CA. A condição que o faz perder seu bônus de Destreza na CA também faz com que ele perca os benefícios deste talento.

Estilhaçar Defesas (Talento de Combate)

A habilidade do personagem com a arma escolhida deixa o adversário impossibilitado de se defender se ele os atacar quando suas defesas já estão comprometidas.

Pré-requisitos: Foco em Arma, Demonstração Deslumbrante, bônus base de ataque +6, usar arma.

Benefício: Qualquer oponente abalado, assustado ou apavorado, atingido pelo personagem nesta rodada fica desprevenido aos seus ataques até o final do seu próximo turno. Isso inclui quaisquer ataques adicionais feitos nesta rodada.

Estilo do Escorpião (Talento de Combate)

O personagem pode realizar um golpe desarmado que dificulta o movimento do seu alvo.

Pré-requisito: Golpe Desarmado Aprimorado.

Benefício: Para usar o talento o personagem deve fazer um ataque desarmado. Se ele acertar o ataque desarmado, este ataque causa dano normalmente e o deslocamento base do alvo é reduzido para 1,5 metros durante uma quantidade de rodadas igual ao modificador de Sabedoria do personagem, a menos que o alvo seja bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + ½ de seus níveis de personagem + modificador de Sab).

Estocada (Talento de Combate)

O personagem pode atacar inimigos que normalmente estariam fora de seu alcance.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +6.

Benefício: O personagem pode aumentar o alcance de seus ataques corpo a corpo em 1,5 metros até o final de seu turno, recebendo uma penalidade de -2 para sua CA até seu próximo turno. O personagem deve decidir usar este talento antes de efetuar quaisquer ataques.

Familiar Aprimorado

Este talento permite que o personagem adquira um familiar mais poderoso, mas somente quando ele normalmente poderia adquirir um novo familiar.

Familiar	Tendência	Nível de Conjurador Arcano
Falcão Celestial[1]	Neutro e bom	3
Rato Atroz	Neutro	3
Víbora Demoníaca[2]	Neutro e maligno	3
Elemental, Pequeno (qualquer tipo)	Neutro	5
Stirge	Neutro	5
Homúnculo[3]	Qualquer	7
Diabrete	Ordeiro e maligno	7
Mephit (qualquer tipo)	Neutro	7
Pseudodragão	Neutro e bondoso	7
Quasit	Caótico e maligno	7

1Ou outro animal celestial da lista padrão de familiares.
2Ou outro animal demoníaco da lista padrão de familiares.
3O mestre deve criar o homunculo primeiro.

Pré-requisitos: Capacidade de adquirir um novo familiar, tendência compatível, nível suficientemente elevado (consulte logo abaixo).

Benefício: Ao escolher um familiar, as criaturas listadas abaixo também se tornam disponíveis para o personagem (consulte o Bestiário do Pathfinder RPG para maiores detalhes sobre estas criaturas). O personagem pode escolher um familiar com uma tendência que esteja até a um passo em cada eixo (de ordeiro a caótico, de bom a maligno).

Familiares Aprimorados utilizam as mesmas regras de familiares normais, com duas exceções: se o tipo da criatura escolhida não é animal, seu tipo não muda para animal mágico; e familiares aprimorados não ganham a habilidade de falar com outros seres de sua espécie (embora muitos deles já possuam a capacidade de se comunicar).

Fender Aprimorado (Talento de Combate)

O personagem é hábil em danificar armas e armaduras de seus inimigos.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem não provoca ataques de oportunidade ao executar uma manobra de combate fender. Além disso, ele recebe um bônus de +2 em testes feitos para fender um item. O personagem também recebe um bônus de +2 para a sua Defesa contra Manobras de Combate sempre que um adversário tenta fender seu equipamento.

Normal: O personagem provoca um ataque de oportunidade quando realiza uma manobra de combate fender.

Fender Maior (Talento de Combate)

Os ataques devastadores do personagem trespassam armas e armaduras, golpeando seus detentores. Danificam tanto o item quanto o portador em um único golpe fantástico.

Pré-requisitos: Fender Aprimorado, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6, For 13.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +2 em testes feitos para fender um item. Esse bônus se acumula com o bônus concedido por Fender Aprimorado. Sempre que o personagem utilizar fender para destruir uma arma, escudo ou armadura, o dano excedente é aplicado ao portador do item. Nenhum dano é transferido se o personagem decidir deixar o item com 1 ponto de vida.

Fintar Aprimorado (Talento de Combate)

O personagem é hábil em enganar os seus adversários em combate.

Pré-requisitos: Int 13, Especialização em Combate.

Benefício: O personagem pode fazer um teste de Blefar para fintar em combate como uma ação de movimento.

Normal: Fazer fintas em combate é uma ação padrão.

Fintar Maior (Talento de Combate)

O personagem é hábil em fazer o inimigo reagir a ataques falsos.

Pré-requisitos: Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, bônus base de ataque +6, Int 13.

Benefício: Sempre que o personagem fintar um adversário, o alvo perde seu bônus de Destreza até o início do seu próximo turno, além de perder seu bônus de Destreza contra o próximo ataque do personagem.

Normal: A criatura que o personagem finta perde seu bônus de Destreza apenas contra o seu próximo ataque.

Foco em Arma (Talento de Combate)

Escolha um tipo de arma. O personagem também pode escolher golpe desarmado ou agarrar (ou mesmo raio, se ele é um mago) como sua arma para os fins deste talento.

Pré-requisitos: Proficiência com a arma selecionada, bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +1 em todas as jogadas de ataque que ele faz ao usar a arma selecionada.

Especial: O personagem pode escolher este talento mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que o personagem escolher este talento, ele se aplica a um novo tipo de arma.

Foco em Arma Maior (Talento de Combate)

Escolha um tipo de arma (inclusive golpe desarmado ou agarrar) que o personagem já tenha escolhido no talento Foco em Arma. Ele se torna um mestre em sua arma escolhida.

Pré-requisitos: Proficiência com a arma selecionada, Foco em Arma (arma específica), guerreiro de 8º nível.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +1 nas jogadas de ataque que ele faz ao usar a arma selecionada. Esse bônus se acumula com outros bônus nas jogadas de ataque, incluindo os de Foco em Arma.

Especial: O personagem pode ganhar Foco em Arma Maior mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que o personagem escolher este talento, ele deve ser aplicado a um novo tipo de arma.

Foco em Crítico (Talento de Combate)

O personagem é treinado na arte de causar dor.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +9.

Benefício: O personagem recebe um bônus de circunstância de +4 em jogadas de ataque feitas para confirmar ataques críticos.

Foco em Escudo (Talento de Combate)

O personagem é hábil em desviar golpes com seu escudo.

Pré-requisitos: Proficiência com Escudos, bônus base de ataque +1.

Benefício: Aumenta o bônus a CA concedido por qualquer escudo que o personagem use em +1.

Foco em Escudo Maior (Talento de Combate)

O personagem é hábil em desviar golpes com seu escudo.

Pré-requisitos: Foco em Escudo, Proficiência com Escudos, guerreiro de 8º nível.

Benefício: Aumenta o bônus na CA concedido por qualquer escudo que o personagem esteja usando em +1. Esse bônus se acumula com o bônus concedido por Foco em Escudo.

Foco em Magia

Escolha uma escola de magia. Qualquer magia desta escola que o personagem conjure é mais difícil de resistir.

Benefício: Adicione +1 a Classe de Dificuldade em todos os testes de resistência contra magias da escola de magia que o personagem selecionar.

Especial: O personagem pode escolher este talento mais de uma vez. Os seus efeitos não se acumulam. Cada vez que o personagem escolher este talento, ele se aplica a uma nova escola de magia.

Foco em Magia Maior

O personagem escolhe uma escola de magia em que ele já aplicou o talento Foco em Magia. É muito difícil resistir contra qualquer magia desta escola quando conjurada por ele.

Pré-requisitos: Foco em Magia.

Benefício: Adicione +1 a Classe de Dificuldade em todos os testes de resistência contra magias da escola de magia que o personagem selecionar. Esse bônus se acumula ao bônus de Foco em Magia.

Especial: O personagem pode escolher este talento mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que ele escolher este talento, ele deve ser aplicado a outra escola que o personagem tenha selecionado no talento Foco em Magia.

Foco em Perícia

Escolha uma perícia. O personagem é particularmente apto nesta perícia.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +3 em todos os testes que envolvem a perícia escolhida. Se ele possui 10 ou mais graduações nesta perícia, o bônus aumenta para +6.

Especial: O personagem pode escolher este talento mais de uma vez. Os seus efeitos não se acumulam. Cada vez que o personagem escolher este talento, ele deve ser aplicado a uma nova perícia.

Forjar Anel (Talento de Criação de Item)

O personagem pode criar anéis mágicos.

Pré-requisitos: Conjurador de 7º nível.

Benefício: O personagem pode criar anéis mágicos. A criação de um anel leva um dia para cada 1.000 PO de seu preço base. Para criar um anel, o personagem deve utilizar matérias-primas que custem metade do preço base. Consulte as regras de criação de itens mágicos no Capítulo 15 para mais informações.

O personagem também pode consertar um anel quebrado se ele possuir a capacidade de criar um anel igual ao que ele pretende consertar. Se ele decidir consertar um anel, o custo das matérias-primas e o tempo necessário para consertar são iguais à metade do necessário para criar um item igual.

Fúria Adicional

O personagem pode usar sua fúria por mais tempo que o normal.

Pré-requisitos: característica de classe Fúria.

Benefício: O personagem pode usar sua fúria durante 6 rodadas adicionais por dia.

Especial: O personagem pode escolher Fúria Adicional mais de uma vez. Seus efeitos se acumulam.

Furtivo

O personagem é hábil em evitar atenção indesejada e escapar de grilhões.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em todos os testes da perícia Arte da Fuga e Furtividade. Se ele tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias, o bônus aumenta em +4 para essa perícia.

Golpe Desarmado Aprimorado (Talento de Combate)

O personagem é hábil em lutar desarmado.

Benefício: O personagem é considerado armado mesmo quan-

do desarmado, e não provoca ataques de oportunidade ao atacar seus inimigos quando desarmado. Seus ataques desarmados podem causar dano letal ou não letal à sua escolha.

Normal: Sem este talento, o personagem é considerado desarmado ao atacar com um golpe desarmado, e pode causar apenas dano não letal com um ataque desse tipo.

Grande Fortitude

O personagem é resistente a venenos e doenças.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em todos os testes de resistência de Fortitude.

Grande Fortitude Aprimorada

O personagem pode recorrer a uma reserva interior para resistir a doenças, venenos e outros danos graves.

Pré-requisitos: Grande Fortitude .

Benefício: Uma vez por dia, o personagem pode jogar novamente um teste de resistência de Fortitude. O personagem deve decidir se vai usar o talento antes dos resultados serem revelados. O personagem deve aceitar a segunda jogada, mesmo que o resultado seja pior.

Golpe Arcano (Talento de Combate)

O personagem utiliza seu poder arcano para melhorar suas armas com energia mágica.

Pré-requisitos: Capacidade de conjurar magias arcanas.

Benefício: Como uma ação rápida, o personagem pode imbuir suas armas com uma fração do seu poder. Por 1 rodada, suas armas recebem um bônus de +1 em jogadas de dano e são tratados como mágicas com a finalidade de superar redução de dano. Para cada cinco níveis de conjurador que o personagem possui esse bônus aumenta em +1, até um máximo de +5 no 20º nível.

Golpe Letal (Talento de Combate)

Com um ataque bem colocado o personagem pode trazer um fim rápido e doloroso para a maioria dos seus inimigos.

Pré-requisitos: Demonstração Deslumbrante, Foco em Arma Maior, Estilhaçar Defesas, Foco em Arma, proeficiência com a arma escolhida, bônus base de ataque +11.

Benefício: Com uma ação padrão, o personagem faz um único ataque com a arma selecionada no talento Foco em Arma Maior contra um adversário atordoado ou desprevenido. Se o personagem acertar, ele causa o dobro do dano normal e o alvo recebe 1 ponto de dano em sua Constituição devido a sangramento (consulte o Anexo 2). O dano adicional e o sangramento não são multiplicados em caso de acerto crítico.

Golpe Penetrante (Talento de Combate)

Os ataques do personagem são capazes de penetrar as defesas de algumas criaturas.

Pré-requisitos: Foco em Arma, guerreiro de 12º nível, proficiência com a arma.

Benefício: Os ataques feitos pelo personagem com armas selecionadas no talento Foco em Arma ignoram até 5 pontos de redução de dano. Este talento não se aplica a redução de danos sem um tipo específico (como RD 10/-).

Golpe Penetrante Maior (Talento de Combate)

Os ataques do personagem penetram as defesas da maioria dos seus inimigos.

Pré-requisitos: Golpe Penetrante, Foco em Arma, guerreiro de 16º nível.

Benefício: Os ataques feitos pelo personagem com armas selecionadas no talento Foco em Arma ignoram até 10 pontos de redução de dano. Esse montante é reduzido para 5 pontos se a redução de danos não possui um tipo (como RD 10/-).

Golpe Vital (Talento de Combate)

O personagem faz um único ataque que causa muito mais dano do que o normal.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +6.

Benefício: Quando o personagem usa uma ação de ataque, pode fazer com que um único ataque com seu bônus base de ataque mais alto cause dano adicional. Ele deve jogar os dados de dano da arma duas vezes e adicionar os resultados antes de acrescentar bônus de Força, ou o bônus de habilidade da arma (como *flamejante*), de dano baseado em precisão ou outros bônus de dano. Os danos extras de habilidades de armas ou efeitos não são multiplicados em caso de confirmação de crítico, apenas adicionado ao total.

Golpe Vital Aprimorado (Talento de Combate)

O personagem pode fazer um único ataque que causa uma grande quantidade de dano.

Pré-requisitos: Golpe Vital, bônus base de ataque +11.

Benefício: Quando o personagem usa uma ação de ataque, pode fazer com que um único ataque com seu maior bônus base de ataque cause dano adicional. Jogue os dados de dano da arma para o ataque três vezes e some os resultados antes de adicionar os bônus do modificador de habilidade, bônus de arma (como *flamejante*) e outros bônus de dano. Os danos extras de habilidades de armas ou efeitos não são multiplicados em caso de confirmação de crítico, apenas adicionado ao total.

Golpe Vital Maior (Talento de Combate)

O personagem pode fazer um único ataque que causa dano incrível.

Pré-requisitos: Golpe Vital Aprimorado, Golpe Vital, bônus base de ataque +16.

Benefício: Quando o personagem usa uma ação de ataque, pode fazer com que um único ataque com seu maior bônus base de ataque cause dano adicional. Jogue o dano da arma para esse ataque quatro vezes e some os resultados antes de adicionar o bônus de atributo (Força), arma (como *flamejante*), dano baseado em precisão (como ataque furtivo), e outros bônus de dano. Os dados adicionais de dano não são multiplicados em um sucesso crítico, mas são adicionados ao total.

Ignorar Componentes

O personagem pode conjurar magias sem a necessidade de utilizar componentes materiais menores.

Benefício: O personagem pode conjurar qualquer magia cujo componente material custe 1 PO ou menos sem a necessidade desse componente. A conjuração da magia ainda provoca ataques de oportunidade normalmente. Se a magia exige um componente material que custe mais que 1 PO, o personagem deve ter o componente material na mão para conjurar a magia.

Iniciativa Aprimorada (Talento de Combate)

Os reflexos rápidos do personagem permitem que ele reaja rapidamente ao perigo.

Benefício: Você recebe um bônus de +4 em teste de iniciativa.

Investida Implacável (Talento de Combate)

Os ataques montados do personagem causam uma enorme quantidade de dano.

Pré-requisitos: 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado, Ataque de Passagem.

Benefício: Quando montado e efetuando uma investida, o personagem causa o dobro de dano com uma arma de combate corpo a corpo (ou o triplo de dano com uma lança de cavalaria).

Ki Adicional

O personagem pode usar sua reserva de *ki* mais vezes por dia.

Pré-requisitos: Possuir reserva de *ki*.

Benefício: A reserva de *ki* do personagem aumenta em 2.

Especial: O personagem pode escolher *Ki* Adicional mais de uma vez. Seus efeitos se acumulam.

Liderança

O personagem atrai seguidores para a sua causa e um companheiro para acompanhá-lo em suas aventuras.

Pré-requisitos: Personagem de 7º nível.

Benefício: Este talento permite ao personagem atrair um seguidor leal e um número de subordinados dedicados a ajudá-lo. O seguidor geralmente é um PdM com níveis em uma classe, enquanto subordinados são tipicamente PdMs de nível inferior. Consulte a Tabela 5-2 para o nível do seguidor e quantos subordinados ele pode recrutar.

Modificadores de Liderança: Vários fatores podem afetar a pontuação de Liderança, fazendo-a variar da pontuação base (nível de personagem + modificador de Car). A reputação (do ponto de vista do seguidor ou dos subordinados que o personagem está tentando atrair) do personagem aumenta ou diminui a sua pontuação de Liderança:

Reputação do Líder	Modificador
Grande renome	+2
Justiça e generosidade	+1
Poderes especiais	+1
Fracasso	-1
Indiferença	-1
Crueldade	-2

Outros modificadores podem ser aplicados quando o personagem tenta atrair um seguidor, conforme listado abaixo:

Sobre o Líder	Modificador
Tem um familiar, montaria especial ou companheiro animal	-2
Recruta um seguidor com tendência diferente	-1
Causou a morte de um seguidor	-2*

* Acumulativo por seguidores mortos.

Subordinados têm prioridades diferentes dos seguidores. Quando tentar atrair subordinados, utilize os seguintes modificadores:

Sobre o Líder	Modificador
Tem uma fortaleza, base das operações, guilda, etc.	+2
Muda-se constantemente	-1
Causou a morte de outros subordinados	-1

Pontuação de Liderança: A pontuação de liderança do personagem é igual ao seu nível mais seu modificador de Carisma. Para levar em conta modificadores negativos de Carisma, esta tabela permite pontuações de Liderança extremamente baixas, mas o personagem deve ainda estar no 7º nível ou acima, para poder escolher o talento Liderança. Fatores externos podem afetar sua pontuação Liderança, conforme detalhado anteriormente.

Nível de Seguidor: O personagem pode atrair um seguidor até desse nível. Independentemente do seu valor de liderança, o personagem só pode recrutar um seguidor, no máximo dois ou mais níveis abaixo de si mesmo. O seguidor deve ser equipado com equipamento adequado para o seu nível (consulte o Capítulo 14). Um seguidor pode ser de qualquer raça ou classe. A tendência do seguidor não pode se opor a tendência do personagem nos eixos ordem/caos ou bem/mal e, finalmente, o personagem recebe uma penalidade de -1 em sua pontuação de Liderança ao recrutar um seguidor de tendência diferente da sua.

Um seguidor não conta como um membro do grupo quando o Mestre for determinar a partilha de Pontos de Experiência. Em vez disso, divida o nível do seguidor pelo nível do personagem, depois multiplique o resultado pelo total de experiência que o personagem recebeu, em seguida, adicione esse número de pontos de experiência ao total do seguidor.

Se um seguidor ganha experiência o suficiente para trazê-lo a um nível abaixo do nível do personagem, o seguidor não ganha o novo nível. Seu total de experiência tem como teto a quantidade necessária para atingir o próximo nível, menos um.

Número de Subordinados por Nível: O personagem pode liderar um grupo de subordinados com o número indicado de personagens de cada nível. Subordinados são semelhantes a seguidores, exceto que eles são geralmente PdMs de baixo nível.

Como eles estão geralmente cinco ou mais níveis abaixo do personagem, raramente são eficazes no combate.

Subordinados não ganham experiência e, assim, não ganham níveis. Quando o jogador sobe de nível, deve consultar a Tabela 5-2 para determinar se adquire mais seguidores, alguns dos quais podem ser de nível mais elevado que os seguidores existentes. Não é necessário consultar a tabela para consultar os níveis ganhos pelo seguidor, porque seguidores ganha experiência por conta própria.

Localizar Alvo (Talento de Combate)

O personagem pode mirar os pontos fracos na armadura do seu oponente.

Pré-requisitos: Des 19, Tiro Preciso, Tiro Preciso Aprimorado, Tiro à Queima-Roupa, bônus base de ataque +16.

Benefício: Com uma ação padrão o personagem faz um único ataque à distância. O alvo não recebe bônus físico de armadura, armadura natural ou bônus de escudo para sua classe de armadura. O personagem não ganha o benefício desse talento se ele se mover nessa rodada.

Tabela 5-2: Liderança

Pontuação de Liderança	Nível do Seguidor	Número de Subordinados por Nível					
		1º	2º	3º	4º	5º	6º
1 ou menos	—	—	—	—	—	—	—
2	1º	—	—	—	—	—	—
3	2º	—	—	—	—	—	—
4	3º	—	—	—	—	—	—
5	3º	—	—	—	—	—	—
6	4º	—	—	—	—	—	—
7	5º	—	—	—	—	—	—
8	5º	—	—	—	—	—	—
9	6º	—	—	—	—	—	—
10	7º	5	—	—	—	—	—
11	7º	6	—	—	—	—	—
12	8º	8	—	—	—	—	—
13	9º	10	1	—	—	—	—
14	10º	15	1	—	—	—	—
15	10º	20	2	1	—	—	—
16	11º	25	2	1	—	—	—
17	12º	30	3	1	1	—	—
18	12º	35	3	1	1	—	—
19	13º	40	4	2	1	1	—
20	14º	50	5	3	2	1	—
21	15º	60	6	3	2	1	1
22	15º	75	7	4	2	2	1
23	16º	90	9	5	3	2	1
24	17º	110	11	6	3	2	1
25 ou mais	17º	135	13	7	4	2	2

Lutar às Cegas (Talento de Combate)

O personagem é hábil em atacar adversários que não pode detectar claramente.

Benefício: Em combate corpo a corpo, cada vez que o personagem erra devido a ocultação (consulte o Capítulo 8), pode refazer a sua jogada percentual para ver se ele realmente atingiu o alvo.

Um atacante invisível não recebe as vantagens relacionadas ao atacar o personagem em combate corpo a corpo. Ou seja, o personagem não perde seu bônus de Destreza na classe de armadura e o atacante não possui o bônus de +2 em ataques por ser invisível. Os bônus de atacante invisível ainda se aplicam para ataques à distância, no entanto.

O personagem não precisa fazer testes de perícia Acrobacia para percorrer seu deslocamento total enquanto cego.

Normal: O modificador de jogada de ataque regular para ataques invisíveis contra o personagem são aplicados, e ele perde o seu bônus de Destreza na CA. A redução do deslocamento para casos de escuridão e má visibilidade também se aplica.

Especial: O talento Lutar às Cegas é inútil contra um personagem que é alvo de uma magia *piscar*.

Maestria com Arma Improvisada (Talento de Combate)

O personagem pode transformar praticamente qualquer objeto em uma arma mortal: desde uma perna de cadeira afiada até um saco de farinha.

Pré-requisitos: Pegar Desprevenido ou Arremessar Qualquer Coisa, bônus base de ataque +8.

Benefício: O personagem não sofre qualquer penalidade para o uso de uma arma improvisada. Ele aumenta o dano causado por uma arma improvisada em um passo (por exemplo, 1d4 se torna 1d6) até um máximo de 1d8 (2d6 se a arma improvisada é de duas mãos). A arma improvisada tem uma ameaça de crítico com valor 19-20 e um multiplicador de crítico de x2.

Maestria com Armadura Arcana (Talento de Combate)

O personagem domina a capacidade de conjurar magias enquanto usa armadura.

Pré-requisitos: Treino com Armaduras Arcanas, Proficiência com Armaduras(média), conjurador de 7º nível.

Benefício: Com uma ação rápida, reduza a porcentagem de falha de magia arcana devido ao uso de armadura em 20% para qualquer magia conjurada nesta rodada. Esse bônus substitui, e não se acumula, ao bônus concedido por Treino com Armaduras Arcanas.

Maestria em Crítico (Talento de Combate)

Os críticos do personagem podem causar dois efeitos adicionais.

Pré-requisitos: Foco em Crítico, quaisquer dois talentos de crítico, guerreiro de 14º nível.

Benefício: Quando o personagem efetua um acerto crítico, pode aplicar os efeitos de dois talentos de crítico além do dano causado.

Normal: O personagem só pode aplicar os efeitos de um talento de crítico a um determinado sucesso crítico, além do dano causado.

Mestre do Escudo (Talento de Combate)

O domínio do escudo permite ao personagem lutar com ele sem dificuldade.

Pré-requisitos: Pancada com Escudo, Proficiência com Escudos, Ataque com Escudo Aprimorado, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +11.

Benefício: O personagem não sofre qualquer penalidade nas suas jogadas de ataque feitas com um escudo enquanto estiver empunhando uma arma. Adicione seu bônus de melhoria do escudo para jogadas de ataque e dano feitos com o escudo, como se fosse um bônus de melhoria de arma.

Maestria em Magia

O personagem domina um pequeno punhado de magias, e pode preparar estas magias sem estudar seu grimório.

Pré-requisitos:Mago de 1º nível.

Benefício: Cada vez que o personagem escolher este talento, escolha um número de magias que ele já conheça igual ao seu modificador de Inteligência. A partir desse ponto, ele pode preparar essas magias sem estudar seu grimório.

Normal: Sem este talento, o personagem deve usar um grimório para preparar todas as suas magias, exceto ler magia.

Magia em Combate
O personagem é apto a conjurar quando ameaçado ou distraído.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +4 em testes de concentração feitos para conjurar uma magia ou usar uma habilidade similar à magia quando conjurar defensivamente ou estiver agarrado.

Magia Natural
O personagem pode conjurar magias mesmo quando em uma forma que não pode normalmente conjurar magias.

Pré-requisitos: Sab 13, capacidade de classe forma selvagem.

Benefício: O personagem pode efetuar os componentes verbais e somáticos de magias durante o uso de forma selvagem. Ele substitui os vários componentes verbais e somáticos de uma magia por ruídos e gestos.

O personagem também pode usar quaisquer componentes materiais ou focos que possuir, mesmo que tais itens estejam fundidos dentro de sua forma atual. Este talento não permite a utilização de itens mágicos quando o personagem está em uma forma que não permita utiliza-los, e ele não ganha a capacidade de falar ao usar forma selvagem.

Magia Penetrante
As magias do personagem ultrapassam a resistência à magia mais facilmente do que a maioria.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +2 em testes de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) feitos para superar resistência à magia de uma criatura.

Magia Penetrante Maior
As magias do personagem rompem resistência à magia muito mais facilmente que a maioria.

Pré-requisitos: Magia Penetrante.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em testes de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) feitos para superar resistência a magia de uma criatura. Esse bônus se acumula com o de Magia Penetrante.

Magia sem Gestos (Talento Metamágico)
O personagem pode conjurar magias sem se mover.

Benefício: Uma magia sem gestos pode ser conjurada sem componentes somáticos. Magias sem componentes somáticos não são afetadas. Uma magia sem gestos utiliza uma cota de magia um nível acima do nível real da magia.

Magia Silenciosa (Talento Metamágico)
O personagem pode conjurar magias sem fazer qualquer som.

Benefício: Uma magia silenciosa pode ser conjurada sem componentes verbais. Magias sem componentes verbais não são afetadas. Uma magia silenciosa utiliza uma cota de magia um nível acima do nível real da magia.

Especial: Magias de bardo não podem ser modificadas por esse talento.

Manobras Ágeis (Talento de Combate)
O personagem aprendeu a usar sua rapidez no lugar da força bruta ao realizar manobras de combate.

Benefício: O personagem adiciona seu bônus de Destreza ao seu bônus base de ataque e a seu bônus de tamanho, quando for determinar o seu Bônus em Manobra de Combate (consulte o Capítulo 8), em vez de seu bônus de Força.

Normal: O personagem adiciona seu bônus de Força para ao seu bônus base de ataque e a seu bônus de tamanho, quando for determinar o seu Bônus em Manobra de Combate.

Mãos Hábeis
O personagem tem uma excepcional destreza manual.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em testes das perícias Operar Mecanismo e Prestidigitação. Se o personagem tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias, o bônus aumenta para +4 para essa perícia.

Maximizar Magia (Talento Metamágico)
As magias do personagem têm o efeito máximo possível.

Benefício: Todos os efeitos variáveis e numéricos de uma magia modificada por este talento são maximizados. Testes de resistência e jogadas de oposição não são afetados, nem as magias sem variáveis aleatórias. Uma magia maximizada utiliza uma cota de magia três níveis acima do nível real da magia.

Uma magia maximizada e potencializada ganha os benefícios de ambos os talentos, porém de forma separada: o resultado máximo deve ser somado à metade do resultado jogado normalmente.

Mestre Artesão
As habilidades de ofício superiores do personagem permitem que ele crie itens mágicos simples.

Pré-requisitos: 5 graduações em qualquer perícia de Ofícios ou Profissão.

Benefício: Escolha um ofício ou profissão em que o personagem possui pelo menos 5 graduações. Ele recebe um bônus de +2 no ofício ou na profissão escolhida. As graduações na perícia escolhida contam como seu nível de conjurador para efeitos de qualificação para o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas e Criar Item Maravilhoso. O personagem pode criar itens mágicos que utilizem esses talentos, substituindo suas graduações na perícia escolhida para o total de níveis de conjurador. O personagem deve usar a perícia escolhida para criar o item. A CD para criar o item ainda aumenta para cada magia necessária (consulte as regras para a criação de item mágico no Capítulo 15). O personagem não pode usar este talento para criar qualquer item que tenha um gatilho para uma magia ou item que ative uma magia.

Normal: Somente conjuradores podem qualificar-se para os talentos Criar Armaduras e Armas Mágicas e Criar Item Maravilhoso.

Mira Letal (Talento de Combate)
O personagem pode fazer ataques à distância excepcionalmente mortais ao identificar um ponto fraco do oponente, tendo como custo fazer um ataque menos propenso a ter sucesso.

Pré-requisitos: Des 13, bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem pode optar por receber uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque à distância para ganhar um bônus de +2 em todas as jogadas de dano. Quando o seu bônus base de ataque atinge +4, e cada +4 depois, a penalidade aumenta em -1, e o bônus aplicado ao dano aumenta em +2. O personagem deve optar por utilizar este talento antes de fazer uma jogada de ataque, e seus efeitos duram até seu próximo turno. O bônus de dano não se aplica a ataques de toque ou efeitos que não causem dano.

Misericórdia Adicional
A capacidade de cura pelas mãos do personagem garante uma misericórdia adicional.

Pré-requisitos: Capacidade de curar pelas mãos, caracteristica de classe misericórdia.

Benefício: Escolha uma misericórdia adicional para a qual o personagem seja qualificado. Quando ele usa cura pelas mãos para curar os danos de um alvo, este também recebe os efeitos adicionais da misericórdia escolhida.

Especial: O personagem pode escolher este talento mais de uma vez. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que o personagem escolher este talento, selecione uma nova misericórdia.

Mobilidade (Talento de Combate)
O personagem pode mover-se facilmente através de um combate perigoso.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva.

Benefício: O personagem ganha um bônus de esquiva de +4 na classe de armadura contra ataques de oportunidade causados quando ele sai ou entra em uma área ameaçada. Uma condição que faz o personagem perder seu bônus de Destreza na classe de armadura (se houver) também faz com que o personagem perca seu bônus de esquiva.

Bônus de esquiva se acumulam uns com os outros, ao contrário da maioria dos outros tipos de bônus.

Movimentos Ágeis
O personagem pode mover-se sobre um único obstáculo com facilidade.

Pré-requisitos: Des 13.

Benefício: Sempre que o personagem se move, pode atravessar 1,5 metros de terreno difícil a cada rodada como se fosse terreno normal. Este talento permite-lhe dar um passo de 1,5 metros em terreno difícil.

Marcação Cerrada (Talento de Combate)
O personagem pode diminuir a distância de um adversário que tenta se afastar.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1.

Benefício: Quando um inimigo adjacente tenta dar um passo de 1,5 metros para afastar-se do personagem, o personagem também pode dar um passo de 1,5 metros como uma ação imediata, desde que acabe adjacente ao inimigo que desencadeou este talento. Se o personagem der esse passo, não pode dar um passo de 1,5 metros durante seu próximo turno. Se o personagem efetuar uma ação para mover-se durante seu próximo turno, subtraia 1,5 metros de seu deslocamento total.

Pancada com Escudo (Talento de Combate)
Na posição correta, o escudo pode ser usado para arremessar oponentes.

Pré-requisitos: Ataque com Escudo Aprimorado, Proficiência com Escudos, Combater com Duas Armas, bônus base de ataque +6.

Benefício: Qualquer adversário atingido por um ataque com escudo é também atingido por um ataque de encontrão livre, substituindo a jogada de ataque do personagem por um teste de manobra de combate (consulte o Capítulo 8). Esse encontrão não provoca um ataque de oportunidade. Oponentes que não podem se mover para trás devido a uma parede ou outra superfície caem depois de mover a distância máxima possível. O personagem pode optar por mover-se com o seu alvo se for capaz de dar um passo de 1,5 metros ou gastar uma ação de movimentação neste turno.

Passos Acrobáticos
O personagem pode facilmente passar através de obstáculos.

Pré-requisitos: Des 15, Movimentos Ágeis.

Benefício: Sempre que o personagem move-se, pode atravessar 4,5 metros de terreno acidentado a cada rodada, como se fosse terreno normal. Os efeitos deste talento acumulam-se com os efeitos de Movimentos Ágeis (o que o permite mover-se normalmente através de um total de 6 metros de terreno acidentado a cada rodada).

Pegar Desprevenido (Talento de Combate)
Inimigos são surpreendidos por seu uso hábil e heterodoxo de armas improvisadas.

Benefício: O personagem não sofre qualquer penalidade para o uso de uma arma de combate corpo a corpo improvisada. Adversários desarmados ficam desprevenidos contra qualquer ataque que o personagem faz com uma arma de combate corpo a corpo improvisada.

Normal: O personagem recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque feitas com uma arma improvisada.

Permanecer (Talento de Combate)
O personagem pode bloquear a passagem de inimigos que tentem passar por ele.

Pré-Requisitos: Reflexos em Combate.

Benefício: Quando um inimigo provoca um ataque de oportunidade devido à movimentação através de um dos quadrados adjacentes, o personagem pode fazer um teste de manobra de combate no lugar de um ataque de oportunidade. Se bem sucedido, o inimigo não pode se mover pelo resto de seu turno. O inimigo ainda pode usar o resto de sua ação, mas não pode se mover. Este talento também se aplica a qualquer criatura que tenta mover-se de um quadrado que é adjacente ao personagem, caso este movimento provoque um ataque de oportunidade.

Persuasivo
O personagem é hábil em modificar atitudes e intimidar outros com suas linhas de pensamento.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em testes das perícias Diplomacia e Intimidação. Se ele tem 10 ou mais graduações em uma dessas perícias, o bônus aumenta para +4 para essa perícia.

Postura Relâmpago (Talento de Combate)
A velocidade com que o personagem se move torna quase impossível o ataque de adversários.

Pré-requisitos: Des 17, Esquiva, Postura do Vento, bônus base de ataque +11.

Benefício: Se o personagem utilizar duas ações de movimentação ou uma ação de recuar em um turno, ele ganha 50% de ocultação por 1 rodada.

Postura do Vento (Talento de Combate)
Os movimentos erráticos do personagem tornam difícil para os seus inimigos fixarem sua localização.

Pré-requisitos: Des 15, Esquiva, bônus base de ataque +6.

Benefício: Se o personagem se mover mais de 1,5 metros no seu turno, ganha 20% de ocultação por 1 rodada contra ataques à distância.

Potencializar Magia (Talento Metamágico)

O personagem pode aumentar o poder de suas magias, fazendo com que elas causem mais dano.

Benefício: Todos os valores numéricos de uma magia são potencializados por sua metade, ou seja, são multiplicados por 1,5.

Testes de resistência e de oposição não são afetados, e magias sem variáveis não podem ser alteradas com este talento. Uma magia potencializada utiliza uma cota de magia dois níveis acima do nível real da magia.

Preparar Poção

O personagem pode criar poções mágicas.

Pré-requisitos: Conjurador de 3º nível.

Benefício: O personagem pode criar uma poção de qualquer magia de 3º nível ou abaixo que ele conheça e que tem como alvo uma ou mais criaturas. Preparar uma poção leva 2 horas se seu preço base é de 250 PO ou menos, caso contrário, preparar uma poção leva 1 dia para cada 1000 PO em seu preço base. Quando o personagem cria uma poção, define o nível de conjurador dela, que deve ser suficiente para conjurar a magia em questão mas não superior a seu nível. Ao preparar uma poção, o personagem deve utilizar matérias-primas que custem metade do preço base. Consulte as regras de criação de itens mágicos no Capítulo 15 para obter mais informações.

Quando o personagem cria uma poção, faz todas as escolhas que normalmente faria ao conjurar o feitiço. Quem quer que beba a poção é o alvo do feitiço.

Presença Intimidadora (Talento de Combate)

A força física do personagem é intimidante para os outros.

Benefício: Adicione o modificador de Força do personagem aos testes da perícia Intimidação, em adição ao seu modificador de Carisma.

Proficiência com Armas Marciais (Talento de Combate)

Escolha um tipo de arma marcial. O personagem sabe como usar esse tipo de arma em combate.

Benefício: O personagem faz jogadas de ataque com a arma normalmente (sem a penalidade por não ser proficiente com a arma).

Normal: Um personagem que usa uma arma com a qual ele não é proficiente recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Especial: Bárbaros, guerreiros, paladinos e patrulheiros podem usar armas marciais. Eles não precisam escolher este talento. O personagem pode escolher Proficiência com Armas Marciais mais de uma vez. Cada vez que o personagem escolher este talento, ele se aplica a um novo tipo de arma.

Proficiência com Armas Exóticas (Talento de Combate)

Escolha um tipo de arma exótica, como correntes com cravos ou chicote. O personagem é hábil em usar esse tipo de arma exótica em combate, e pode utilizar todos os truques e qualidades que a arma exótica permitir.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem faz jogadas de ataque com a arma normalmente.

Normal: Um personagem que usa uma arma com a qual ele não é proficiente recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Especial: O personagem pode escolher Proficiência com Armas Exóticas múltiplas vezes. Cada vez que o personagem escolher esse talento, ele se aplica a um novo tipo de arma exótica.

Proficiência com Armas Simples (Talento de Combate)

O personagem é hábil no uso de armas básicas.

Benefício: O personagem faz jogadas de ataque com armas simples sem penalidade.

Normal: Ao usar uma arma com a qual o personagem não é proficiente, ele recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Especiais: Todos os personagens, exceto druidas, monges e magos são automaticamente proficientes com todas as armas simples. Eles não precisam escolher esse talento.

Proficiência com Armaduras (Leves) (Talento de Combate)

O personagem é hábil em usar armaduras leves.

Benefício: Quando o personagem usa uma armadura leve, a penalidade por armadura só se aplica a testes de perícia baseados em Destreza e Força.

Normal: Um personagem vestindo uma armadura com a qual não é proficiente deve aplicar a penalidade de armadura para jogadas de ataque e para todos os testes de perícias que envolvam movimento.

Especiais: Todos os personagens, exceto os monges, feiticeiros e magos têm automaticamente Proficiência com Armaduras (Leves) como um talento bônus. Eles não precisam escolher esse talento.

Proficiência com Armaduras (Médias) (Talento de Combate)

O personagem é hábil em usar armaduras médias.

Pré-requisitos: Proficiência com Armaduras (Leves).

Benefício: Consulte Proficiência com Armaduras (Leves).

Normal: Consulte Proficiência com Armaduras (Leves).

Especial: Bárbaros, clérigos, druidas, guerreiros, paladinos e patrulheiros têm automaticamente Proficiência com Armaduras (Médias) como um talento bônus. Eles não precisam escolher esse talento.

Proficiência com Armaduras (Pesadas) (Talento de Combate)

O personagem é hábil em usar armaduras pesadas.

Pré-requisitos: Proficiência com Armaduras (Leves), Proficiência com Armaduras (Médias).

Benefício: Consulte Proficiência com Armaduras (Leves).

Normal: Consulte Proficiência com Armaduras (Leves).

Especial: Guerreiros e paladinos têm automaticamente Proficiência com Armaduras (Pesadas) como um talento bônus. Eles não precisam escolher esse talento.

Proficiência com Escudos (Talento de Combate)

O personagem é hábil em usar corretamente um escudo.

Benefício: Quando o personagem usa um escudo (exceto um escudo de corpo), a penalidade de armadura do escudo se aplica apenas as perícias baseadas em Força e Destreza.

Normal: Quando um personagem usa um escudo sem ser proficiente no uso, recebe uma penalidade de armadura do escudo nas jogadas de ataque e em todos os testes de perícias que envolvam movimento.

Especial: Bárbaros, bardos, clérigos, druidas, guerreiros, paladinos e patrulheiros possuem Proficiência com Escudos automaticamente como um bônus. Eles não precisam escolher esse talento.

Proficiência com Escudos de Corpo (Talento de Combate)

O personagem é hábil em usar corretamente um escudo de corpo.

Pré-requisitos: Proficiência com Escudos.

Benefício: Quando o personagem usa um escudo de corpo, a penalidade de armadura só se aplica às perícias baseadas em Força e Destreza.

Normal: Um personagem que usa um escudo com o qual não é hábil recebe penalidade de armadura do escudo em jogadas de ataque e em todos os testes de perícias que envolvam movimento, incluindo Cavalgar.

Especial: Guerreiros têm automaticamente Proficiência com Escudos de Corpo como um talento bônus. Eles não precisam escolhê-lo.

Prolongar Magia (Talento Metamágico)

O personagem pode fazer suas magias durarem o dobro do tempo.

Benefício: Uma magia prolongada dura o dobro do tempo normal. Uma magia com duração de concentração instantânea ou permanente não é afetada por este talento. Uma magia prolongada utiliza uma cota de magia um nível acima do nível real da magia.

Prontidão

O personagem muitas vezes nota coisas que os outros não percebem.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em testes de Percepção e Sentir Motivação. Se ele possui 10 ou mais graduações em uma dessas perícias, o bônus aumenta para +4 para essa perícia.

Punho Atordoante (Talento de Combate)

O personagem sabe exatamente onde atacar para atordoar um inimigo.

Pré-requisitos: Des 13, Sab 13, Golpe Desarmado Aprimorado, bônus base de ataque +8.

Benefício: O personagem deve declarar que vai usar este talento antes de fazer sua jogada de ataque (pois uma falha na jogada de ataque arruína a tentativa). Punho Atordoante força um inimigo que sofreu dano por este golpe desarmado a fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + ½ de seus níveis de personagem + seu modificador de Sab), além de receber o dano normalmente. Caso o defensor não passe no teste de resistência, fica atordoado por 1 rodada (até o início de seu próximo turno). Um personagem atordoado não pode efetuar ações, perde qualquer bônus de Destreza na CA e sofre -2 de penalidade na CA. O personagem pode tentar usar Punho Atordoante uma vez por dia para cada quatro níveis que ele possui (consulte o tópico Especial), e não mais que uma vez por rodada. Construtos, limos, plantas, mortos-vivos, criaturas incorpóreas e criaturas imunes a acertos críticos não podem ser atordoados.

Especial: Um monge recebe Punho Atordoante como um talento bônus no 1º nível, mesmo que ele não atenda aos pré-requisitos. Um monge pode tentar usar Punho Atordoante uma quantidade de vezes por dia igual ao seu nível de monge, além de mais uma vez por dia para cada quatro níveis que ele tem em outras classes.

Punho da Górgona (Talento de Combate)

Com um golpe bem colocado, o personagem deixa seu alvo cambaleando.

Pré-requisitos: Golpe desarmado Aprimorado, Estilo do Escorpião, bônus base de ataque +6.

Benefício: Como uma ação padrão, o personagem faz um único ataque corpo a corpo desarmado contra um inimigo cuja velocidade esteja reduzida (como causado por um golpe do Estilo do Escorpião). Se o personagem acertar o ataque, causa dano normalmente. O alvo fica zonzo até o final do próximo turno do personagem, a menos que seja bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude (CD 10+ ½ de seus níveis de personagem + seu modificador de Sab). Este talento não tem efeito sobre alvos que já estejam zonzos.

Quebra-Magia (Talento de Combate)

O personagem pode atacar conjuradores inimigos que falhem em seu teste para conjurar defensivamente quando o personagem os ameaçar.

Pré-requisitos: Disruptivo, guerreiro de nível 10.

Benefício: Inimigos na área ameaçada pelo personagem que falhem em seus testes para conjurar magias defensivamente provocam ataques de oportunidade do personagem.

Normal: Inimigos que não conseguiram conjurar magias defensivamente não provocam ataques de oportunidade.

Rapidez de Recarga (Talento de Combate)

Escolha um tipo de besta (mão, leve ou pesada). O personagem pode recarregar esta arma rapidamente.

Pré-requisito: Proficiência com armas (do tipo besta).

Benefício: O tempo necessário para recarregar o tipo escolhido de besta é reduzido a uma ação livre (para uma besta de mão ou leve) ou uma ação de movimento (para uma besta pesada) Recarregar uma besta ainda provoca um ataque de oportunidade.

Se o personagem tiver selecionado este talento para uma besta de mão ou leve, pode disparar a arma múltiplas vezes em seu turno com uma ação de ataque total, como se fosse atacar usando um arco.

Normal: O personagem sem este talento precisa de uma ação de movimento para recarregar uma besta de mão ou leve, ou uma ação de rodada completa para recarregar uma besta pesada.

Especial: O personagem pode escolher o talento Rapidez de Recarga mais de uma vez. Cada vez que ele escolhe este talento, ele o aplica a um novo tipo de besta.

Reflexos em Combate (Talento de Combate)

O personagem pode fazer outros ataques de oportunidade.

Benefício: O personagem pode fazer uma série de ataques de oportunidade adicionais por rodada igual ao seu bônus de Destreza. Com este talento o personagem também pode fazer ataques de oportunidade mesmo quando está desprevenido.

Normal: Um personagem sem este talento pode fazer apenas um ataque de oportunidade por rodada e não pode fazer ataques de oportunidade quando está desprevenido.

Especial: O talento Reflexos em Combate não permite que um ladino use sua habilidade Oportunista mais de uma vez por rodada.

Reflexos Rápidos

O personagem tem reflexos mais rápidos do que o normal.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em todos os testes de resistência de Reflexos.

Reflexos Rápidos Aprimorado

O personagem tem um talento especial para evitar o perigo ao seu redor.

Pré-requisitos: Reflexos Rápidos.

Benefício: Uma vez por dia o personagem pode jogar novamente um teste de resistência de Reflexos. O personagem deve decidir se vai usar esse efeito antes dos resultados serem revelados. O personagem deve aceitar a segunda jogada, mesmo que o resultado seja pior.

Revidar (Talento de Combate)

O personagem pode atacar inimigos que o atacam se utilizando de seu alcance superior, atacando seus membros ou armas enquanto eles o golpeiam.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +11.

Benefício: Pode preparar uma ação para fazer um ataque corpo a corpo contra qualquer inimigo que faça um ataque corpo a corpo, mesmo que o adversário esteja fora de seu alcance.

Saque Rápido (Talento de Combate)

O personagem pode sacar armas mais rápido do que a maioria.

Pré-requisitos: Bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem pode sacar uma arma com uma ação livre em vez de utilizar uma ação de movimento. O personagem também pode sacar uma arma escondida (consulte a perícia Prestidigitação) como uma ação de movimento.

Um personagem que tenha escolhido este talento pode arremessar armas em sua taxa normal de ataque (similar a de um personagem com arco). Itens alquímicos, poções, pergaminhos e varinhas não podem ser sacados rapidamente usando este talento.

Normal: Sem este talento, o personagem pode sacar uma arma com uma ação de movimento, ou (se seu bônus base de ataque é +1 ou superior) como uma ação livre que seja parte do deslocamento. Sem este talento, o personagem somente pode sacar uma arma escondida com uma ação padrão.

Tirar da Sela (Talento de Combate)

O personagem é hábil em derrubar seus oponentes de suas montarias.

Pré-requisitos: For 13, 1 graduação em Cavalgar, Combate Montado, Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, bônus base de ataque +1.

Benefícios: Ao investir contra um oponente montado, empunhando uma lança de cavalaria, o personagem resolve o ataque normalmente. Se acertar seu ataque, pode imediatamente fazer uma tentativa de encontrão como uma ação livre além da jogada de dano normal. Se for bem sucedido nesse segundo teste, o alvo é derrubado de seu cavalo e cai em um quadrado adjacente a sua montaria na direção oposta a do personagem atacante.

Tiro à Queima-Roupa (Talento de Combate)

O personagem é especialmente preciso ao fazer ataques à distância contra alvos próximos.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +1 na jogada de ataque e de dano em ataques feitos com até 9 metros de distância com armas de combate à distância.

Tiro em Movimento (Talento de Combate)

O personagem pode mover-se, disparar uma arma de combate à distância, e se mover novamente antes que seus inimigos possam reagir.

Pré-requisitos: Des 13, Esquiva, Mobilidade, Tiro à Queima-Roupa, bônus base de ataque +4.

Benefício: Com uma ação de rodada completa o personagem pode mover seu deslocamento completo e fazer um único ataque à distância, em qualquer momento durante a movimentação.

Normal: O personagem não pode se mover antes e depois de um ataque com uma arma de combate à distância.

Tiro Longo (Talento de Combate)

O personagem é mais preciso em alcances longos.

Pré-requisitos: Tiro à Queima-Roupa.

Benefício: O personagem recebe uma penalidade de apenas -1 para cada incremento de distância entre ele e seu alvo quando utilizar uma arma de combate à distância.

Normal: O personagem recebe uma penalidade de -2 para cada incremento de distância entre ele e seu alvo.

Tiro Preciso (Talento de Combate)

O personagem é apto a fazer ataques à distância em combate corpo a corpo.

Pré-requisito: Tiro à Queima-Roupa.

Benefício: O personagem pode atirar ou lançar com uma arma de combate à distância em um oponente envolvido em combate corpo a corpo sem ter uma penalidade de -4 em suas jogadas de ataque.

Tiro Preciso Aprimorado (Talento de Combate)

Os ataques à distância do personagem ignoram qualquer coisa, exceto ocultação e cobertura total.

Pré-requisitos: Des 19, Tiro à Queima-Roupa, Tiro Preciso, bônus base de ataque +11.

Benefício: Os ataques à distância do personagem ignoram o bônus de CA concedido aos alvos por qualquer coisa menor do que cobertura total e a porcentagem de acerto concedida aos alvos por qualquer coisa menor do que ocultação total. Cobertura total e ocultação total fornecem seus benefícios normais contra os ataques à distância do personagem.

Normal: Consulte as regras normais sobre os efeitos de cobertura e ocultação no Capítulo 8.

Tiro Rápido (Talento de Combate)

O personagem pode fazer um ataque à distância adicional.

Pré-requisitos: Des 13, Tiro à Queima-Roupa.

Benefício: Quando o personagem fizer uma ação de ataque total com uma arma de combate à distância, pode disparar uma vez adicional na rodada. Todas suas jogadas de ataque recebem uma penalidade de -2 quando usar Tiro Rápido.

Tiros Múltiplos (Talento de Combate)

O personagem pode disparar várias flechas em um alvo único.

Pré-requisitos: Des 17, Tiro à Queima-Roupa, Tiro Rápido, bônus base de ataque +6.

Benefício: Quando o personagem efetuar uma ação de ataque total com um arco, seu primeiro ataque dispara duas flechas. Se o ataque acertar, ambas as flechas atingem o alvo. Aplique a parte do dano referente à precisão (como o dano de ataque furtivo) e dano crítico apenas uma vez para este ataque. O bônus de dano garantido por usar um arco composto com um alto modificador de Força é aplicado a cada flecha, assim como outros bônus de dano, como o bônus de inimigo predileto do patrulheiro. Redução de dano e as resistências são aplicadas separadamente a cada flecha.

Tolerância
Condições adversas ou longos esforços não são cansam o personagem facilmente.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +4 nos seguintes testes: de Natação feitos para resistir a dano não-letal por exaustão; de Constituição feitos para continuar correndo; de Constituição feitos para evitar dano não-letal decorrentes de uma marcha forçada, de Constituição feitos para prender a respiração; de Constituição feitos para evitar dano não-letal de fome ou sede; de resistência de Fortitude feitos para evitar dano não-letal de climas excessivamente quentes ou frios e de resistência de Fortitude feitos para resistir a dano por asfixia. O personagem pode dormir com armaduras leves ou médias, sem ficar fatigado.

Normal: Um personagem sem este talento que dorme com sua armadura média ou pesada ficará fatigado no dia seguinte.

Treino em Combate Defensivo (Talento de Combate)
O personagem se destaca em defender-se de todas as formas de manobras de combate.

Benefício: O personagem trata seu valor total de Dados de Vida como seu bônus base de ataque quando for calcular a sua Defesa contra Manobras de Combate (consulte o Capítulo 8).

Trespassar (Talento de Combate)
O personagem pode atacar dois inimigos adjacentes com um único golpe.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: Com uma ação padrão o personagem pode fazer um único ataque com seu bônus base de ataque total contra um inimigo dentro de seu alcance. Se o personagem acertar, causa dano normalmente e pode fazer um ataque adicional (usando seu bônus base de ataque completo) contra um adversário que esteja adjacente ao primeiro e também dentro de seu alcance. O personagem só pode fazer um ataque adicional por rodada com esse talento. Quando o personagem usa este talento, tem uma penalidade de -2 em sua classe de armadura até seu próximo turno.

Trespassar Maior (Talento de Combate)
O personagem pode atacar vários inimigos adjacentes com um único golpe.

Pré-requisitos: For 13, Trespassar, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +4.

Benefício: Com uma ação padrão o personagem pode fazer um único ataque com seu bônus base de ataque total contra um inimigo dentro de seu alcance. Se acertar, causa dano normalmente e pode fazer um ataque adicional (usando seu bônus base de ataque total), contra um inimigo que esteja adjacente ao inimigo anterior e também dentro do alcance. Se o personagem continuar acertando, pode continuar a fazer ataques contra inimigos adjacentes ao o inimigo anterior enquanto houver alvos em seu alcance. O personagem não pode atacar um inimigo mais de uma vez durante esse ataque. Quando o personagem usa este talento, recebe uma penalidade de -2 em sua classe de armadura até seu próximo turno.

Treino com Armaduras Arcanas(Talento de Combate)
O personagem sabe conjurar magias enquanto veste armadura.

Pré-requisitos: Proficiência com Armaduras(leve), conjurador de 3º nível.

Benefício: Com uma ação rápida, reduza a porcentagem de falha de magia arcana devido ao uso de armadura em 10% para qualquer magia conjurada nesta rodada.

Ultrapassar Aprimorado (Talento de Combate)
O personagem é hábil em ultrapassar seus inimigos.

Pré-requisitos: For 13, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +1.

Benefício: O personagem não provoca ataques de oportunidade quando executa uma manobra de combate ultrapassar. Além disso, ele recebe um bônus de +2 em testes feitos para ultrapassar um inimigo. O personagem também recebe um bônus de +2 para a sua Defesa contra Manobras de Combate sempre que um oponente tentar ultrapassá-lo. Alvos de sua tentativa de ultrapassar não podem escolher evitá-lo.

Normal: O personagem provoca um ataque de oportunidade quando executa uma manobra de ultrapassar.

Ultrapassar Maior (Talento de Combate)
Os inimigos devem sair do caminho do personagem para evitar o sua movimentação agressiva.

Pré-requisitos: Ultrapassar Aprimorado, Ataque Poderoso, bônus base de ataque +6, For 13.

Benefício: O personagem recebe um bônus de +2 em testes feitos para ultrapassar um adversário. Esse bônus se acumula com o bônus concedido por Ultrapassar Aprimorado. Sempre que o personagem ultrapassa seus adversários, eles provocam ataques de oportunidade caso eles caiam devido a esta manobra.

Normais: Criaturas que caíram devido a ultrapassar não provocam ataques de oportunidade.

Veloz
O personagem é mais rápido do que a maioria das criaturas de sua espécie.

Benefício: Enquanto o personagem veste armaduras leves ou nenhuma armadura, seu deslocamento básico aumenta em 1,5 metros. Ele perde os benefícios deste talento se carregar uma carga média ou pesada.

Especial: O personagem pode escolher este talento mais de uma vez. Os efeitos se acumulam.

Vitalidade
O personagem possui uma resistência física superior.

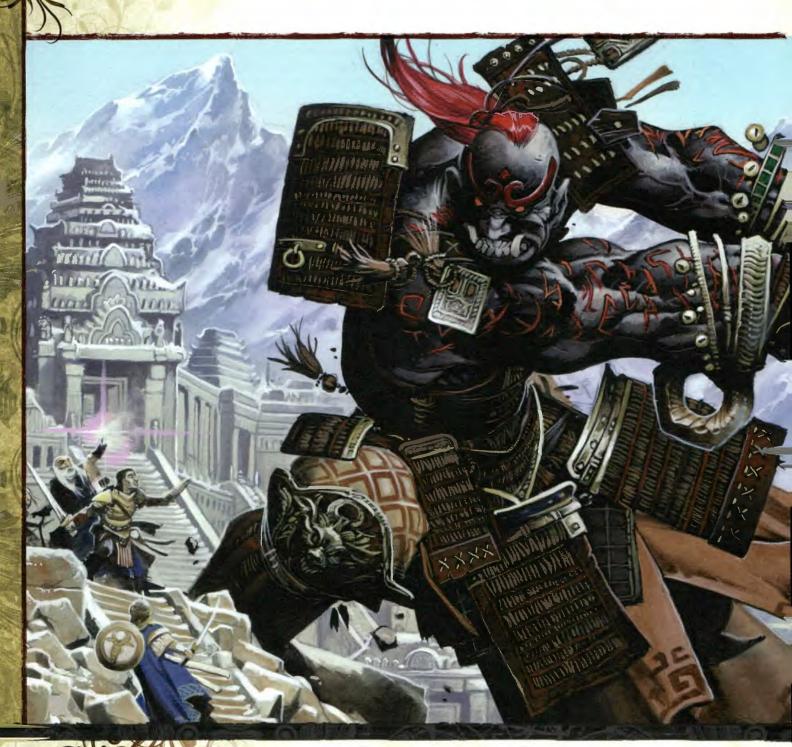
Benefício: O personagem recebe +3 pontos de vida. Para cada Dado de Vida que o personagem possua além de 3, ele ganha um +1 ponto de vida adicional. Se o personagem tem mais de 3 Dados de Vida, ganha +1 ponto de vida sempre que ganhar um Dado de Vida adicional (quando ganha um nível).

Vontade de Ferro
O personagem é mais resistente a efeitos mentais.

Benefício: O personagem ganha um bônus de +2 em todos os testes de resistência de Vontade.

Vontade de Ferro Aprimorada
A clareza de pensamento do personagem permite que ele resista a ataques mentais.

Pré-requisitos: Vontade de Ferro.

Benefício: Uma vez por dia o personagem pode jogar novamente um teste de resistência de Vontade. O personagem deve decidir se vai usar o talento antes dos resultados serem revelados. O personagem deve aceitar a segunda jogada, mesmo que o resultado seja pior.

6 Equipamento

As placas de suas estranhas armaduras rangiam a cada golpe titânico, com lâminas grandes o bastante para cortar os picos das montanhas levantadas e prontas para o ataque, os gigantes vinham como uma avalanche para cima de seus minúsculos inimigos. Valeros olhou para sua espada lascada que há muito tempo o acompanhava, seu tamanho lhe parecendo frágil em comparação. Por todas as suas aventuras ele nunca teve o hábito de falar com sua espada, mas agora frente a tais inimigos, ele sussurrou seriamente:

— Vamos lá, velha amiga, ajude-me mais essa vez e você vai ganhar aquele polimento que venho prometendo.

Um personagem bem equipado pode enfrentar quase qualquer desafio, desde sobreviver no deserto até causar uma boa impressão no banquete do rei. Este capítulo apresenta todos os tipos de equipamentos mundanos e exóticos para os PdJs comprarem e usarem, desde armas até armaduras, itens alquímicos, ferramentas obras-primas, bons vinhos e rações. O equipamento apresentado neste capítulo deve ser relativamente fácil de encontrar e comprar na maioria das vilas e cidades, embora o Mestre possa restringir a disponibilidade de alguns dos itens mais caros e exóticos. Itens mágicos são muito mais difíceis de comprar (consulte o Capítulo 15).

RIQUEZA E DINHEIRO

Cada personagem começa o jogo com uma quantidade de peças de ouro que pode gastar em armas, armaduras e outros equipamentos. Com o decorrer das aventuras, ele acumula mais riquezas que podem ser gastas em melhores equipamentos e itens mágicos. A tabela 6–1 lista a quantidade de peças de ouro iniciais por classe. Além disso, cada personagem começa o jogo com um equipamento no valor de 10 PO ou menos. Para personagens acima do primeiro nível, consulte a Tabela 12-4.

Tabela 6-1: Riqueza Inicial do Personagem

Classe	Riqueza Inicial	Valor Médio
Barbaro	3d6 x 10 PO	105 PO
Bardo	3d6 x 10 PO	105 PO
Clerigo	4d6 x 10 PO	140 PO
Druida	2d6 x 10 PO	70 PO
Feiticeiro	2d6 x 10 PO	70 PO
Guerreiro	5d6 x 10 PO	175 PO
Ladino	4d6 x 10 PO	140 PO
Mago	2d6 x 10 PO	70 PO
Monge	1d6 x 10 PO	35 PO
Paladino	5d6 x 10 PO	175 PO
Patrulheiro	5d6 x 10 PO	175 PO

Moedas

A moeda mais comum é a peça de ouro (PO). Uma peça de ouro vale 10 peças de prata (PP). Cada peça de prata vale 10 peças de cobre (PC). Além de moedas de cobre, prata e ouro, também existem peças de platina (PL), cada uma delas vale 10 PO.

A moeda padrão pesa cerca de 10 gramas (100 moedas pesam 1 quilo).

Tabela 6-2: Moedas

Câmbio	PC	PP	PO	PL
Peça de Cobre (PC)	1	1/10	1/100	1/1.000
Peça de Prata (PP)	10	1	1/10	1/100
Peça de Ouro (PO)	100	10	1	1/10
Peça de Platina (PL)	1.000	100	10	1

Outras Formas de Riqueza

Comerciantes normalmente trocam bens de comércio sem o uso de moeda. Para comparação, alguns bens de troca são detalhados na Tabela 6–3.

Tabela 6-3: Bens de Troca

Valor	Item
1PC	Meio quilo de trigo
2PC	Meio quilo de farinha ou uma galinha
1PP	Meio quilo de ferro
5PP	Meio quilo de tabaco ou cobre
1PO	Meio quilo de canela ou uma cabra
2PO	Meio quilo de gengibre pimenta ou uma ovelha
3PO	Um porco
4PO	Um metro quadrado de linho
5PO	Meio quilo de sal ou prata
10 PO	Um metro quadrado de seda ou uma vaca
15 PO	Meio quilo de açafrão, cravo ou um boi
50 PO	Meio quilo de ouro
500 PO	Meio quilo de platina

Vender o Tesouro

De forma geral, o personagem pode vender algo pela metade do preço listado, incluindo armas, armaduras, equipamentos e itens mágicos. Isso também inclui itens criados pelos personagens.

Os bens de troca são a exceção à regra da metade do preço. Um bem de troca, neste sentido, é uma propriedade valiosa que pode ser facilmente trocada quase como se fosse moeda corrente.

ARMAS

Desde a espada longa comum ao exótico urgrosh anão, as armas vêm em uma ampla variedade de formas e tamanhos.

Todas as armas causam pontos de dano. Este dano é subtraído dos pontos de vida de qualquer criatura atingida pela arma. Quando o resultado da jogada de dados para fazer o ataque é um 20 natural (isto é, o dado fisicamente mostra um 20), isto é conhecido como uma ameaça de crítico (embora algumas armas possam criar uma ameaça de crítico com uma jogada menor que 20). Se o resultado da jogada cria uma ameaça de crítico, outra jogada de ataque é feita usando os mesmos modificadores do ataque inicial. Se esta segunda jogada de ataque excede CA do alvo, o sucesso torna-se um sucesso crítico, causando dano adicional.

Armas são agrupadas em vários conjuntos interligados de categorias. Estas categorias dizem respeito a que tipo de treinamento é necessário para se tornar hábil no uso de uma arma (simples, marcial ou exótica); a utilidade da arma, seja em combate próximo (corpo a corpo) ou à distância (distância, que inclui armas de arremesso e armas de disparo); seu peso relativo (leve, de uma mão ou de duas mãos); e seu tamanho (Pequena, Média ou Grande).

Armas Simples, Marciais e Exóticas: Todos, menos druidas, monges e magos, são proficientes com todas as armas simples. Bárbaros, guerreiros, paladinos e patrulheiros são proficientes com todas as armas simples e marciais. Personagens de outras

classes são proficientes em uma variedade de armas simples e, possivelmente, algumas armas marciais ou até mesmo exóticas. Todos os personagens são proficientes em ataques desarmados e quaisquer armas naturais possuídas por sua raça. Um personagem que usa uma arma com a qual não seja proficiente recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Armas de Combate Corpo a Corpo e à Distância: Armas de combate corpo a corpo são usadas para fazer ataques desta forma, embora algumas possam ser arremessadas também. Armas de combate à distância são armas de arremesso ou armas de disparo que não são eficazes no combate corpo a corpo.

Armas de Alcance: As glaives, guisarmes, lanças de cavalarias, lanças longas, ranseurs e chicotes são armas de alcance. A arma de alcance é uma arma que permite que seu portador ataque alvos que não estejam adjacentes a ele. A maioria das armas de alcance atinge o dobro do alcance natural de seu portador, o que significa que um portador Pequeno ou Médio típico com uma arma de alcance pode atacar uma criatura a 3 metros de distância, mas não uma criatura em um quadrado adjacente. Um personagem típico Grande empunhando uma arma de alcance, do tamanho apropriado, pode atacar uma criatura de 4,5 à 6 metros de distância, mas não criaturas adjacentes ou que estejam a menos de 3 metros de distância.

Armas Duplas: Os manguais atrozes, urgroshes anão, martelo com gancho gnômico, machados duplos orc, bordões e espadas de duas lâminas são armas duplas. Um personagem pode lutar com ambas as extremidades de uma arma dupla como se lutasse com duas armas, mas incorre em todas as penalidades de ataque associados ao combate com duas armas, como se o personagem estivesse empunhando uma arma de uma mão e uma arma leve (ver página 202).

O personagem também pode optar por usar uma arma dupla com as duas mãos, porém atacando com apenas uma ponta. Uma criatura empunhando uma arma dupla com uma mão não pode usá-la como uma arma dupla; somente uma ponta da arma pode ser usada em qualquer rodada.

Armas de Arremesso: Adagas, clavas, lanças curtas, lanças, dardos, azagaias, machados de arremesso, martelos leves, tridentes, shuriken e redes são armas de arremesso. O portador aplica seu modificador de Força no dano causado por armas de arremesso (exceto projéteis de área). É possível arremessar uma arma que não foi concebida para ser jogada (isto é, uma de combate corpo a corpo que não tem uma entrada numérica na coluna alcance na Tabela 6-4), um personagem que faz isso recebe uma penalidade de –4 na jogada de ataque. Jogar uma arma leve ou de uma mão é uma ação padrão, e jogar uma arma de duas mãos é uma ação de rodada completa. Independentemente do tipo de arma, um ataque desse tipo ameaça um crítico apenas com uma jogada de 20 natural e causa dano dobrado em um acerto crítico. Essa arma tem um alcance de 3 metros.

Armas de Projétil: Zarabatanas, bestas leves, fundas, bestas pesadas, arcos curtos, arcos curtos compostos, arcos longos, arcos longos compostos, cajados fundas de halfling, bestas de mão e bestas de repetição são armas de disparo. A maioria das armas de disparo requer duas mãos para usar (consulte as descrições específicas das armas). Um personagem não recebe bônus de Força nas jogadas de dano com uma arma de projétil, a menos que seja um arco curto composto, um arco longo composto ou uma funda. Se o personagem tem uma penalidade devido a Força baixa, deve aplicar esta penalidade a jogadas de dano quando usa um arco ou uma funda.

Munição: Armas de disparo usam munição, como flechas (para arcos), virotes (para bestas), dardos (para zarabatanas) ou balas de funda (para fundas e cajados fundas de halfling). Ao utilizar um arco, um personagem pode sacar a munição com uma ação livre; bestas e fundas exigem uma ação para recarregar (como observado em suas descrições). De modo geral, uma munição que atinge o alvo é destruída ou inutilizada, enquanto munição que erra o alvo tem 50% de chance de ser destruída ou perdida.

Embora seja uma arma de arremesso, o shuriken deve ser tratado como munição para fins de saque, a manufatura de sua versão obra-prima ou versões especiais dos mesmos (consulte Armas que são Obras-Primas na página 149), e o que acontece com eles depois de serem lançados.

Armas de Combate Corpo a Corpo Leves, de Uma Mão e de **Duas Mãos:** Esta designação é uma medida de quanto esforço é necessário para empunhar uma arma em combate. Ela indica se uma arma de combate corpo a corpo, quando empunhada por um personagem com a mesma categoria de tamanho da arma, é considerada uma arma leve, uma arma de uma mão ou uma arma de duas mãos.

Leve: Uma arma leve é utilizada em uma das mãos. Ela é mais fácil de usar do que uma arma de uma mão, e pode ser utilizada enquanto o personagem estiver sendo agarrado (consulte o Capítulo 8). Adicione o modificador de Força do usuário para jogadas de dano em ataques corpo a corpo com uma arma leve, se ela é usada na mão primária, ou metade do bônus de Força, se ela é usada na mão inábil. Usar duas mãos para empunhar uma arma leve não traz nenhuma vantagem sobre o dano; o bônus de Força se aplica como se a arma fosse empunhada somente pela mão principal do portador.

O golpe desarmado é sempre considerado uma arma leve.

Arma de Uma Mão: Uma arma de uma mão pode ser usada tanto na mão primária quanto na mão inábil. Adicione o bônus de Força do portador nas jogadas de dano para ataques corpo a corpo feitos com a arma de uma mão, se ela é usada na mão primária; ou metade de seu bônus de Força, se ela é usada na mão inábil. Se uma arma de uma mão é empunhada com as duas mãos durante o combate corpo a corpo, adicione uma vez e meia o bônus de Força do personagem nas jogadas de dano.

Arma de Duas Mãos: Uma arma de duas mãos obriga o portador a usar as duas mãos para empunhar esta arma de combate corpo a corpo de forma eficaz. Aplique uma vez e meia o bônus de Força do personagem em jogadas de dano para ataques corpo a corpo com tal arma.

Tamanho da Arma: Cada arma possui uma categoria de tamanho. Essa designação indica o tamanho do personagem para o qual a arma foi concebida.

A categoria de tamanho da arma não é o mesmo que o seu tamanho como objeto. Em vez disso, a categoria de tamanho de uma arma se refere ao tamanho do usuário para o qual ela foi feita. Em geral, uma arma leve é um objeto duas categorias de tamanho menores que o portador, uma arma de uma mão é um objeto uma categoria de tamanho menor do que o portador, e uma arma de duas mãos é um objeto da mesma categoria de tamanho que o portador.

TABELA 6-4: ARMAS

Armas Simples	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Ataques Desarmados								
Golpe desarmado	—	1d2	1d3	×2	—	—	Cc	não letal
Manopla	2 PO	1d2	1d3	×2	—	0,5 kg	Cc	—
Armas de combate corpo a corpo Leves								
Adaga	2 PO	1d3	1d4	19–20/×2	3 m	0,5 kg	P ou Ct	—
Adaga de soco	2 PO	1d3	1d4	×3	—	0,5 kg	P	—
Foice	6 PO	1d4	1d6	×2	—	1 kg	Ct	derrubar
Maça leve	5 PO	1d4	1d6	×2	—	2 kg	Cc	—
Manopla com cravos	5 PO	1d3	1d4	×2	—	0,5 kg	P	—
Armas de combate corpo a corpo de Uma Mão								
Clava	—	1d4	1d6	×2	3 m	1,5 kg	Cc	—
Lança curta	1 PO	1d4	1d6	×2	6 m	1,5 kg	P	—
Maça pesada	12 PO	1d6	1d8	×2	—	4 kg	Cc	—
Maça-estrela	8 PO	1d6	1d8	×2	—	3 kg	Cc e P	—
Armas de combate corpo a corpo de Duas Mãos								
Bordão	—	1d4/1d4	1d6/1d6	×2	—	2 kg	Cc	dupla, monge
Lança	2 PO	1d6	1d8	×3	6 m	3 kg	P	escorar
Lança longa	5 PO	1d6	1d8	×3	—	4,5 kg	P	alcance, escorar
Armas de combate à Distância								
Azagaia	1 PO	1d4	1d6	×2	9 m	1 kg	P	—
Besta leve	35 PO	1d6	1d8	19–20/×2	24 m	2 kg	P	—
Virotes de besta (10)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg	—	—
Besta pesada	50 PO	1d8	1d10	19–20/×2	36 m	4 kg	P	—
Virotes de besta (10)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg	—	—
Dardo	5 PP	1d3	1d4	×2	6 m	250 g	P	—
Funda	—	1d3	1d4	×2	15 m	—	Cc	—
Balas de funda (10)	1 PP	—	—	—	—	2,5 kg	—	—
Zarabatana	2 PO	1	1d2	×2	6 m	0,5 kg	P	—
Dardos para zarabatana (10)	5 PP	—	—	—	—	—	—	—

Armas Marciais	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Armas de combate corpo a corpo Leves								
Armadura com cravos	especial	1d4	1d6	×2	—	especial	P	—
Escudo leve com cravos	especial	1d3	1d4	×2	—	especial	P	—
Escudo leve	especial	1d2	1d3	×2	—	especial	Cc	—
Espada curta	10 PO	1d4	1d6	19–20/×2	—	1 kg	P	—
Faca estrela	24 PO	1d3	1d4	×3	6 m	1,5 kg	P	—
Kukri	8 PO	1d3	1d4	18–20/×2	—	1 kg	Ct	—
Machadinha	6 PO	1d4	1d6	×3	—	1,5 kg	Ct	—
Machado de arremesso	8 PO	1d4	1d6	×2	3 m	1 kg	Ct	—
Martelo leve	1 PO	1d3	1d4	×2	6 m	1 kg	Cc	—
Picareta leve	4 PO	1d3	1d4	×4	—	1,5 kg	P	—
Porrete	1 PO	1d4	1d6	×2	—	1 kg	Cc	não letal
Armas de combate corpo a corpo de Uma Mão								
Cimitarra	15 PO	1d4	1d6	18–20/×2	—	2 kg	Ct	—
Escudo pesado	especial	1d3	1d4	×2	—	especial	Cc	—
Escudo pesado com cravos	especial	1d4	1d6	×2	—	especial	P	—
Espada Longa	15 PO	1d6	1d8	19–20/×2	—	2 kg	Ct	—
Machado de batalha	10 PO	1d6	1d8	×3	—	3 kg	Ct	—
Mangual	8 PO	1d6	1d8	×2	—	2,5 kg	Cc	desarmar, derrubar
Martelo de guerra	12 PO	1d6	1d8	×3	—	2,5 kg	Cc	—
Picareta pesada	8 PO	1d4	1d6	×4	—	3 kg	P	—
Rapieira	20 PO	1d4	1d6	18–20/×2	—	1 kg	P	—
Tridente	15 PO	1d6	1d8	×2	3 m	2 kg	P	escorar

Armas Marciais (cont.)	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Armas de combate corpo a corpo de Duas Mãos								
Alabarda	10 PO	1d8	1d10	×3	—	6 kg	P ou Ct	escorar, derrubar
Clava grande	5 PO	1d8	1d10	×2	—	4 kg	Cc	—
Espada grande	50 PO	1d10	2d6	19–20/×2	—	4 kg	Ct	—
Falcione	75 PO	1d6	2d4	18–20/×2	—	4 kg	Ct	—
Glaive	8 PO	1d8	1d10	×3	—	5 kg	Ct	alcance
Guisarme	9 PO	1d6	2d4	×3	—	6 kg	Ct	alcance, derrubar
Lança de cavalaria	10 PO	1d6	1d8	×3	—	5 kg	P	alcance
Machado grande	20 PO	1d10	1d12	×3	—	6 kg	Ct	—
Mangual pesado	15 PO	1d8	1d10	19–20/×2	—	5 kg	Cc	desarmar, derrubar
Ranseur	10 PO	1d6	2d4	×3	—	6 kg	P	desarmar, alcance
Segadeira	18 PO	1d6	2d4	×4	—	5 kg	P ou Ct	derrubar
Armas de combate a Distância								
Arco longo	75 PO	1d6	1d8	×3	30 m	1,5 kg	P	—
Flechas (20)	1 PO	—	—	—	—	1,5 kg	—	—
Arco longo composto	100 PO	1d6	1d8	×3	33 m	1,5 kg	P	—
Flechas (20)	1 PO	—	—	—	—	1,5 kg	—	—
Arco curto	30 PO	1d4	1d6	×3	18 m	1 kg	P	—
Flechas (20)	1 PO	—	—	—	—	1,5 kg	—	—
Arco curto composto	75 PO	1d4	1d6	×3	21 m	1 kg	P	—
Flechas (20)	1 PO	—	—	—	—	1,5 kg	—	—

Armas Exoticas	Custo	Dano (P)	Dano (M)	Crítico	Alcance	Peso[1]	Tipo[2]	Especial
Armas de combate corpo a corpo Leves								
Kama	2 PO	1d4	1d6	×2	—	1 kg	Ct	monge, derrubar
Nunchaku	2 PO	1d4	1d6	×2	—	1 kg	Cc	desarmar, monge
Sai	1 PO	1d3	1d4	×2	—	0,5 kg	Cc	desarmar, monge
Sianghan	3 PO	1d4	1d6	×2	—	0,5 kg	P	monge
Armas de combate corpo a corpo de Uma Mão								
Chicote	1 PO	1d2	1d3	×2	—	1 kg	Ct	desarmar, não letal, alcance, derrubar
Espada bastarda	35 PO	1d8	1d10	19–20/×2	—	3 kg	Ct	—
Machado de guerra anão	30 PO	1d8	1d10	×3	—	4 kg	Ct	—
Armas de combate corpo a corpo de Duas Mãos								
Corrente com cravos	25 PO	1d6	2d4	×2	—	5 kg	P	desarmar, derrubar
Espada de duas lâminas	100 PO	1d6/1d6	1d8/1d8	19–20/×2	—	5 kg	Ct	dupla
Lâmina curvada elfica	80 PO	1d8	1d10	18–20/×2	—	3,5 kg	Ct	—
Machado duplo orc	60 PO	1d6/1d6	1d8/1d8	×3	—	7,5 kg	Ct	dupla
Mangual atroz	90 PO	1d6/1d6	1d8/1d8	×2	—	5 kg	Cc	desarmar, dupla, derrubar
Martelo com gancho gnômico	20 PO	1d6/1d4	1d8/1d6	×3/×4	—	3 kg	Cc ou P	dupla, derrubar
Urgrosh anão	50 PO	1d6/1d4	1d8/1d6	×3	—	6 kg	P ou Ct	escorar, dupla
Armas de combate a Distância								
Besta leve de repetição	250 PO	1d6	1d8	19–20/×2	24 m	3 kg	P	—
Virotes (5)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg	—	—
Besta pesada de repetição	400 PO	1d8	1d10	19–20/×2	36 m	6 kg	P	—
Virotes (5)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg	—	—
Besta de mão	100 PO	1d3	1d4	19–20/×2	9 m	1 kg	P	—
Virotes (10)	1 PO	—	—	—	—	0,5 kg.	—	—
Boleadeira	5 PO	1d3	1d4	×2	3 m	1 kg	Cc	não letal, derrubar
Cajado funda halfling	20 PO	1d6	1d8	×3	24 m	1,5 kg	Cc	—
Balas de funda (10)	1 PP	—	—	—	—	2,5 kg	—	—
Rede	20 PO	—	—	—	3 m	3 kg	—	—
Shuriken (5)	1 PO	1	1d2	×2	3 m	250 g	P	monge

1 O peso indicado representa armas Medias Uma arma Pequena pesa metade desse valor e uma arma Grande pesa o dobro.
2 Quando houver dois tipos de dano indicados, a arma causará os dois quando estiverem separados com "e" ou apenas um tipo de cada vez (a critério do jogador) quando estiverem separados com "ou".

Armas de Tamanho Inadequado: A criatura não pode fazer o melhor uso de uma arma que não é devidamente dimensionada para ela. Uma penalidade cumulativa de -2 aplica-se nas jogadas de ataque para cada categoria de tamanho de diferença entre o tamanho de seu portador destinado e o tamanho do seu portador real. Se a criatura não é hábil com a arma, a penalidade de -4 nas jogadas de ataque também é aplicada.

O esforço necessário para usar uma arma (se a arma é designada como leve, uma mão ou uma arma de duas mãos para um portador particular) é alterado em uma etapa por categoria de tamanho de diferença entre o portador e o tamanho para quem a arma foi concebida. Por exemplo, uma criatura Pequena iria empunhar uma arma de uma mão Média como uma arma de duas mãos. Se a designação de uma arma teria de ser alterada para algo diferente do que a leve, uma mão ou duas mãos por esta alteração, a criatura não pode empunhar a arma.

Armas Improvisadas: Às vezes objetos que não foram criados para serem armas veem uso em combate. Por tais objetos não serem projetados para este uso, qualquer criatura que usa uma arma improvisada em combate é considerado inábil com ela e recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque feitas com esse objeto. Para determinar a categoria de tamanho e dano apropriado para uma arma improvisada, compare seu tamanho relativo e potencial com a lista de armas para encontrar uma correspondência de dano razoável. Uma arma improvisada cria uma ameaça de crítico em uma jogada de 20 natural e causa dano dobrado se confirmado. Uma arma de arremesso improvisada tem um incremento de alcance de 3 metros.

Qualidades das Armas

Aqui o jogador encontra maiores detalhes sobre os dados listados na tabela acima (dado como cabeçalhos de coluna da Tabela 6-4).

Custo: Este valor é o custo da arma em peças de ouro (PO) ou peças de prata (PP). O custo inclui equipamentos diversos que fazem parte da arma, como uma bainha ou aljava.

Este custo é o mesmo para uma versão em Pequena ou Média da arma. A versão Grande custa o dobro do preço de tabela.

Dano: Esta coluna informa o dano causado pela arma em um ataque bem sucedido. A coluna denominada "Dano (P)" é para armas Pequenas. A coluna denominada "Dano (M)" é para armas Médias. Se dois danos são listados, então se trata de uma arma dupla. Use a segunda figura de dano para o ataque extra de uma arma. A tabela 6-5 fornece valores de dano para armas Pequenas e Grandes.

Crítico: Esta coluna indica como a arma é usada em relação às regras de acertos críticos. Quando o personagem confirma um acerto crítico, joga o dano duas, três ou quatro vezes, conforme indicado pelo seu multiplicador de crítico (usando todos os modificadores aplicáveis em cada jogada) e adiciona todos os resultados.

Qualquer dano extra, além do dano normal da arma, não é multiplicado quando o personagem confirma um acerto crítico.

x2: A arma causa dano dobrado em um acerto crítico.

x3: A arma causa dano triplo em um acerto crítico.

x3/x4: Uma ponta desta arma dupla causa dano triplo em um acerto crítico. A outra ponta causa dano quádruplo em um acerto crítico.

x4: A arma causa dano quádruplo em um acerto crítico.

19-20/x2: A ameaça de crítico acontece com uma jogada natural de 19 ou 20 (em vez de apenas 20) e causa dano dobrado em um acerto crítico.

18-20/x2:A ameaça de crítico acontece com uma jogada natural de 18, 19 ou 20 (em vez de apenas 20) e causa dano dobrado em um acerto crítico.

Alcance: Qualquer ataque efetuado além desta distância é penalizado por alcance. Além deste alcance, o ataque tem uma penalidade cumulativa de -2 para cada incremento de alcance completo (ou fração) de distância do alvo. Por exemplo, uma adaga (com um alcance de 3 metros) jogada contra um alvo que fica a 7,5 metros de distância incorre em uma penalidade de -4. Uma arma de arremesso tem um alcance máximo de cinco incrementos de alcance. Uma arma de projétil pode disparar até 10 incrementos de alcance.

Peso: Esta coluna informa o peso de uma versão Média da arma. Reduza pela metade esse valor para armas Pequenas, e dobre para armas Grandes. Algumas armas têm um peso especial. Consulte a descrição da arma para mais detalhes.

Tipo: Armas são classificadas de acordo com o tipo de dano que causam: Cc para concussão, Ct para corte ou P perfuração. Alguns monstros podem ser resistentes ou imunes a ataques de certos tipos de armas.

Algumas armas causam mais de um tipo de dano. Se uma arma causa dois tipos de danos (por exemplo: a maça-estrela causa dano de concussão e perfuração), o tipo não é metade de um tipo e metade de outro, todo o dano causado é dos dois tipos. Portanto, uma criatura teria de ser imune a ambos os tipos de danos para ignorar qualquer danos causados por tal arma.

Em outros casos, uma arma pode tratar qualquer um de dois tipos de dano (por exemplo: a adaga causa dano cortante ou perfurante). Numa situação em que o tipo de dano é significativo, o portador pode escolher qual o tipo de dano quer causar com sua arma.

Especial: Algumas armas têm características especiais, além daquelas mencionados em suas descrições.

Escorar: Se o personagem usar uma ação para escorar sua arma para se defender de uma investida, ele causa dano dobrado em um ataque bem sucedido contra um alvo que esteja investindo contra ele (consulte o Capítulo 8).

Desarmar: Quando o personagem usa uma arma que pode ser usada para desarmar seu adversário, recebe um bônus de +2 em no teste de manobra de combate para desarmar um inimigo.

Duplo: O personagem pode usar uma arma dupla para lutar como se combatesse com duas armas, mas ao fazer isso ele receberá todas as penalidades de ataque normais associados a lutar com duas armas, como se o personagem estivesse usando uma arma de uma mão e uma arma leve. Uma arma dupla pode ser manejada como uma arma de uma mão, mas não pode receber os benefícios de uma arma dupla desta forma. Neste caso, somente uma extremidade da arma pode ser utilizada.

Monge: Uma arma de monge pode ser usada por um monge para executar uma rajada de golpes (consulte o Capítulo 3).

Não letal: Estas armas causam dano não letal (consulte o Capítulo 8).

Alcance: O personagem pode usar uma arma com alcance para atacar adversários a 3 metros de distância, mas ele não pode usá-la contra um inimigo adjacente.

Derrubar: O personagem pode usar uma arma que o possibilite derrubar seus adversários para efetuar a manobra de ataque Derrubar. Se o personagem for derrubado durante a sua própria tentativa de derrubar, pode soltar a arma para evitar a manobra.

Descrição das Armas

As armas encontradas na Tabela 6-4 estão descritas abaixo. Armas de projétil de área são descritas sob Substâncias e Itens Especiais na página 157.

Adaga: Uma adaga tem uma lâmina de cerca de 30 centímetros de comprimento. O personagem recebe um bônus de +2 em testes de Prestidigitação feitos para esconder uma adaga em seu corpo (consulte o Capítulo 4).

Adaga de Soco: A lâmina da adaga de soco é ligada a um cabo horizontal que se projeta para fora do punho quando empunhada.

Alabarda: A alabarda é semelhante a uma lança de 1,5 metros de comprimento, porém com pequeno machado como cabeça, montado perto da ponta.

Arco Curto: Um arco curto é feito de um pedaço de madeira com cerca de 1 metro de comprimento. O personagem precisa de duas mãos para usar um arco, independentemente do seu tamanho. Ele pode usar um arco curto enquanto montado. Se o personagem tiver modificador negativo de Força, ele deve aplicar este modificador nas jogadas de dano quando usa um arco curto. Se o personagem tem um bônus de Força, ele somente pode aplicá-lo nas jogadas de dano quando usa um arco curto composto (consulte abaixo), mas não quando usa um arco curto regular.

Arco Curto Composto: O personagem precisa de duas mãos para usar um arco, independentemente do seu tamanho. Ele pode usar um arco curto composto enquanto montado. Todos os arcos compostos são feitos considerando um valor específico de Força (isto é, cada um requer um modificador mínimo de Força para se usar com proficiência). Se o bônus de Força do personagem é menor do que o valor de Força do arco composto, o personagem não pode usá-lo de forma eficaz, de modo que ele recebe uma penalidade de -2 em ataques com ele. O arco curto composto padrão exige um modificador de Força de 0 ou superior para ser usado com proficiência. Um arco curto composto pode ser feito com uma classificação de tensão alta para tirar proveito de uma pontuação acima da média de Força. Este recurso permite que o personagem adicione seu bônus de Força ao dano até o bônus máximo indicado pelo arco. Cada ponto de bônus de Força concedido pelo arco acrescenta 75 PO ao seu custo. Se o personagem tem um modificador negativo de Força, deve aplicá-lo nas jogadas de dano quando usar um arco curto composto.

Para fins de Proficiência com Armas, Foco em Arma e talentos semelhantes, um arco curto composto é tratado como se fosse um arco curto comum.

Arco Longo: Com quase 1,5 metros de altura, um arco é feito de uma única peça sólida de madeira cuidadosamente curvada. O personagem precisa de duas mãos para usar um arco, independentemente do seu tamanho. O arco é muito pesado para usar enquanto estiver montado. Se o personagem tiver um modificador negativo de Força, deve aplicar este modificador nas jogadas de dano quando usa um arco longo. Se o personagem tem um bônus de Força, somente pode aplicá-lo nas jogadas de dano quando usa um arco composto (consulte abaixo), mas não quando usa um arco longo regular.

Arco Longo Composto: O personagem precisa de duas mãos para usar um arco, independentemente do seu tamanho. Ele pode usar um arco composto enquanto montado. Todos os arcos compostos são feitos considerando um valor específico de Força (isto é, cada um requer um modificador mínimo de Força para se usar com proficiência). Se o bônus de Força do personagem é menor que o valor de Força do arco composto, o personagem não pode usá-lo de forma eficaz, de modo que recebe uma penalidade de -2 em ataques com ele. O arco composto padrão exige um modificador de Força de 0 ou superior para utilizar com proficiência. Um arco composto pode ser feito com uma classificação de tensão alta para tirar proveito de uma pontuação acima da média de Força. Este recurso permite que o personagem adicione seu bônus de Força ao dano até o bônus máximo indicado pelo arco. Cada ponto de bônus de Força concedido pelo arco adiciona 100 PO a seu custo. Se o personagem tiver um modificador negativo de Força, deve aplicá-o nas jogadas de dano quando usar um arco composto.

Para fins de Proficiência com Armas e talentos semelhantes, um arco longo composto é tratado como se fosse um arco longo comum.

Armadura com Cravos: O personagem pode equipar sua armadura com espinhos que podem causar dano em uma manobra de agarrar ou em um ataque separado. Consulte mais detalhes sobre armaduras abaixo.

Azagaia: A azagaia é uma lança fina e flexível de arremesso. Uma vez que ela não foi projetada para combate corpo a corpo, o personagem é tratado como inábil com ele e tem uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque, se usá-la como uma arma de combate corpo a corpo.

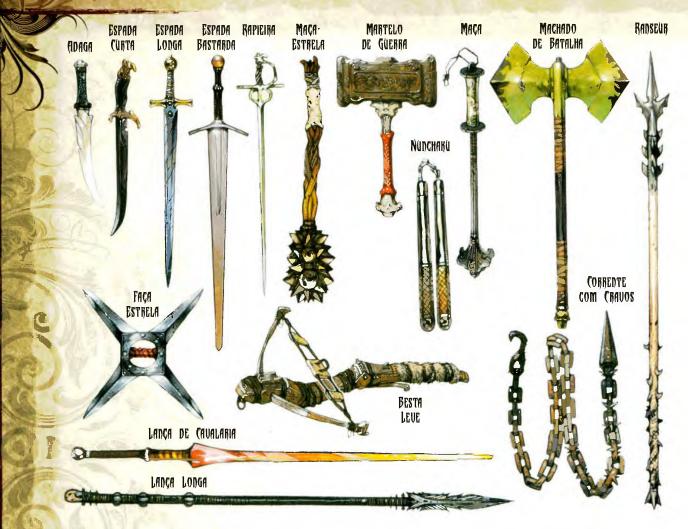
Balas de Funda: As balas são bolas de metal, projetadas para serem usadas por uma funda ou um cajado funda de halfling. Balas vêm em uma bolsa de couro que contém 10 unidades.

Tabela 6-5: Dano de Armas Minúsculas e Grandes

Dano de Arma Média	Dano de Arma Minúscula	Dano de Arma Grande
1d2	-	1d3
1d3	1	1d4
1d4	1d2	1d6
1d6	1d3	1d8
1d8	1d4	2d6
1d10	1d6	2d8
1d12	1d8	3d6
2d4	1d4	2d6
2d6	1d8	3d6
2d8	1d10	3d8
2d10	2d6	4d8

Besta de Mão: O personagem pode armar uma besta de mão novamente apenas com uma mão. Carregar uma besta de mão é uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade. O personagem pode atirar, mas não recarregar, uma besta de mão com uma mão sem penalidade. Ele pode atirar com duas bestas de mão, uma em cada mão, mas recebe uma penalidade nas jogadas de ataque, por atacar com duas armas leves (consulte a página 202).

Besta de Repetição: A besta de repetição (pesada ou leve) tem 5 virotes. Enquanto houver virotes em seu carregador (também conhecido como pente), o personagem pode recarregá-lo puxando a alavanca de recarga (com uma ação livre). O carregamento de um novo carregador de 5 virotes é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

O personagem pode disparar uma besta de repetição com uma

mão ou disparar uma besta de repetição em cada lado da mesma forma como se fosse uma besta normal do mesmo tamanho. No entanto, você deve disparar a arma com as duas mãos, a fim de usar a alavanca de recarga, e você deve usar as duas mãos para carregar um novo pente de virotes.

Besta Leve: O personagem pode armar uma besta leve ao puxar uma alavanca. Carregar uma besta leve é uma ação de movimento que provoca ataques de oportunidade.

Normalmente, operar uma besta leve exige as duas mãos. No entanto, o personagem pode atirar, mas não carregar, uma besta leve com uma mão com uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque. Ele pode atirar duas com bestas leves, uma em cada mão, mas recebe uma penalidade em jogadas de ataque, por atacar com duas armas leves (consulte a página 202). Esta penalidade é cumulativa com a penalidade de disparo com uma mão.

Besta Pesada: O personagem pode armar uma besta pesada ao girar uma pequena manivela. Carregar uma besta pesada é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

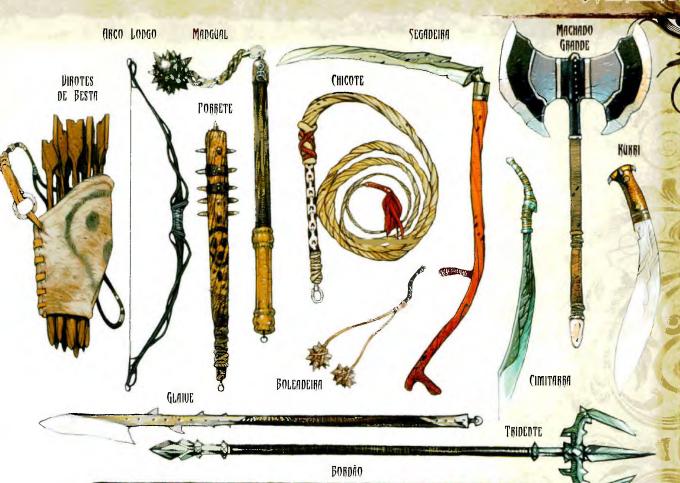
Normalmente, operar uma besta pesada requer duas mãos. No entanto, o personagem pode atirar, mas não recarregar, uma besta pesada com uma mão com uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Ele pode atirar com duas bestas pesadas, uma em cada mão, mas recebe uma penalidade nas jogadas de ataque, por atacar com duas armas de uma mão (consulte a página 202). Esta penalidade é cumulativa com a penalidade de disparo com uma mão.

Boleadeira: A boleadeira é um par de pesos ligados por uma corda fina ou fio. O personagem pode usar essa arma para fazer um ataque de Derrubar à distância contra um adversário. Ele não pode ser imobilizado durante a sua própria tentativa à distância quando usa boleadeiras.

Bordão: Um bordão é um simples pedaço de madeira com cerca de 1,5 metros de comprimento.

Cajado Funda Halfling: Feito a partir de uma funda ligada a uma haste curta, um cajado funda halfling pode ser utilizado por um personagem hábil com efeitos devastadores. Seu modificador de Força se aplica a jogadas de dano quando ele usa um cajado funda halfling, assim como ele faz com armas de arremesso. O personagem pode disparar, mas não recarregar, um cajado funda halfling com uma mão. Recarregar um cajado funda halfling é uma ação de movimento que exige as duas mãos e provoca ataques de oportunidade.

O personagem pode atirar pedras comuns com um cajado funda halfling, mas as pedras não são tão densas ou redondas como balas. Assim, esse tipo de ataque causa dano como se a arma tivesse sido projetada para uma criatura que seja uma categoria de tamanho menor do que o personagem e ele recebe uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque.

Uma cajado funda halfling pode ser usado como uma arma simples que causa dano por concussão igual à de uma clava de seu tamanho. Halflings tratam cajado fundas halfling como armas marciais.

Chicote: Um chicote não causa dano a qualquer criatura com um bônus de armadura +1 ou superior, ou um bônus de armadura natural +3 ou superior. O chicote é tratado como uma arma de combate corpo a corpo com um alcance de 4,5 metros, porém o personagem não ameaça a área em que ele pode fazer um ataque. Além disso, diferentemente da maioria das outras armas com alcance, o personagem pode usá-lo contra os inimigos em qualquer lugar dentro de seu alcance (incluindo inimigos adjacentes).

Usar um chicote provoca um ataque de oportunidade, como se o personagem tivesse usado uma arma de combate à distância.

O personagem pode usar o talento Acuidade com Arma para aplicar seu modificador de Destreza, em vez de seu modificador de Força, nas jogadas de ataque com um chicote, independente do fato de ele não ser uma arma leve.

Corrente com Cravos: A corrente com cravos mede 1,2 metros de comprimento, e é coberta de farpas afiadas. O personagem pode usar o talento Acuidade com Arma para aplicar seu modificador de Destreza, em vez de seu modificador de Força, nas jogadas de ataque com uma corrente com cravos do tamanho correto, independente do fato de ela não ser uma arma leve.

Escudo Leve ou Pesado: O personagem pode golpear com um escudo em vez de usá-lo para a defesa. Consulte a página 152 para mais detalhes.

Escudo Leve ou Pesado com Cravos: O personagem pode bater com um escudo com cravos em vez de usá-lo para a defesa. Consulte a página 152 para mais detalhes.

Espada Bastarda: A espada bastarda tem de cerca de 1,2 metros de comprimento, sendo grande demais para usar em uma mão sem treinamento especial; portanto, é uma arma exótica. Um personagem pode usar uma espada bastarda com duas mãos como uma arma marcial.

Espada Curta: Esta espada tem cerca de 60 cm de comprimento.

Espada de Duas Lâminas: A espada de duas lâminas é uma arma dupla — lâminas gêmeas que se estendem de cada lado de um cabo central, permitindo que o portador ataque com floreios graciosos, porém mortais.

Espada Grande: Esta imensa espada de duas mãos possui cerca de 1,5 metros de comprimento.

Espada Longa: Esta espada tem cerca de 1 metro de comprimento.

Faca Estrela: A partir de um anel central de metal, quatro lâminas afiadas estendem como pontos de uma bússola. O personagem pode apunhalar com a faca estrela ou jogá-la.

Flechas: Uma flecha usada como uma arma de combate corpo a corpo é tratada como uma arma improvisada leve (-4 de penalidade em jogadas de ataque) e causa dano como uma adaga de seu tamanho (multiplicador de acerto crítico x2). Flechas vêm em uma aljava de couro que comporta 20 flechas.

Funda: Uma funda é pouco mais do que um pedaço de couro ligado a um par de cordas. O modificador de Força do personagem é aplicado a jogadas de dano quando ele usa uma funda,

assim como ele faz para armas de arremesso. O personagem pode disparar, mas não recarregar, uma funda com uma mão. Carregar uma funda é uma ação de movimento que exige as duas mãos e provoca ataques de oportunidade.

O personagem pode atirar pedras comuns com uma funda, mas as pedras não são tão densas ou redondas como balas. Assim, esse tipo de ataque causa dano como se a arma tivesse sido projetada para uma criatura que seja uma categoria de tamanho menor do que o personagem e ele recebe uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque.

Glaive: A glaive tem uma lâmina simples montada na extremidade de um uma haste de cerca de 2,5 metros de comprimento.

Golpe Desarmado: Um personagem de tamanho Médio causa 1d3 pontos de dano não letal com um golpe desarmado. Um personagem Pequeno causa 1d2 pontos de dano não letal. Um monge ou qualquer personagem com o talento Golpe Desarmado Aprimorado pode causar dano letal ou não letal com ataques desarmados, a seu critério. O dano de um golpe desarmado é considerado dano de arma para fins de efeitos que lhe dão bônus em jogadas de dano de arma.

O golpe desarmado é sempre considerado uma arma leve. Portanto, o personagem pode usar o talento Acuidade com Arma para aplicar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força nas jogadas de ataque com um golpe desarmado. Ataques desarmados não contam como armas naturais (consulte o Capítulo 8).

Guisarme: A guisarme possui uma haste de 2,5 metros de comprimento com uma lâmina e um gancho montado na ponta.

Kama: Semelhante a uma foice, um kama é uma curta lâmina curva ligada a um cabo simples.

Kukri: O kukri é uma lâmina curva com cerca de 30 centímetros de comprimento.

Lâmina Curvada Élfica: Essencialmente uma versão mais longa de uma cimitarra, porém com uma lâmina mais fina, a espada curvada élfica é excepcionalmente rara. O personagem recebe um bônus de circunstância de +2 a sua Defesa contra Manobras de Combate sempre que um adversário tenta fender sua espada curvada élfica, devido à sua flexibilidade.

O personagem pode usar o talento Acuidade com Arma para aplicar seu modificador de Destreza, em vez de seu modificador de Força, nas jogadas de ataque com uma espada curva élfica do tamanho correto, independente do fato de ela não ser uma arma leve.

Lança de Cavalaria: Uma lança de cavalaria causa dano dobrado quando o personagem faz uma investida montada. Enquanto montado, o personagem pode empunhar uma lança com uma mão.

Lança: A lança tem cerca de 1,5 metros de comprimento e pode ser arremessada.

Lança Curta: A lança curta tem cerca de 1 metro de comprimento, tornando-se uma arma de arremesso adequada.

Lança Longa: A lança longa tem cerca de 2,5 metros de comprimento.

Maça Leve: A maça é composta de uma cabeça de metal ligada a uma haste de madeira ou de metal.

Maça Pesada: A maça pesada tem uma cabeça maior e um cabo mais longo que uma maça leve.

Maça-Estrela: A maça-estrela tem uma bola de metal com cravos afixada na parte superior de um cabo longo.

Mangual: Um mangual consiste de uma esfera de metal com cravos, conectada a um cabo por uma corrente resistente.

Mangual Atroz: Um mangual atroz consiste em duas esferas de metal com cravos penduradas por correntes em extremidades opostas de uma longa haste.

Mangual Pesado: Similar a um mangual, um mangual pesado tem uma bola de metal maior e um cabo mais longo.

Machado de Guerra Anão: Um machado de guerra anão tem uma grande e ornamentada lâmina montada em um cabo espesso, tornando-se grande demais para usar com uma mão sem treinamento especial, portanto, é uma arma exótica. Um personagem Médio pode usar um machado de guerra anão com duas mãos como uma arma marcial, ou uma criatura Grande pode usá-lo com uma só mão, da mesma forma. Um anão trata um machado de guerra anão como uma arma marcial, mesmo quando usá-lo com uma mão.

Machado Duplo Orc: Uma arma cruel com lâminas colocadas em lados opostos de uma longa haste, o machado duplo orc é uma arma dupla.

Manopla: A manopla de metal permite ao personagem causar dano letal ao invés de dano não letal com ataques desarmados. Um golpe com uma manopla é considerado um golpe desarmado. O custo e peso são dados para uma única manopla. Armaduras médias e pesadas (exceto peitoral) vêm com manoplas. O oponente do personagem não pode usar uma ação para desarmar sua manopla.

Manopla com Cravos: O custo e peso são dados para uma única manopla. Um ataque com uma manopla com cravos é considerado um ataque armado. O oponente do personagem não pode usar uma ação para desarmar sua manopla.

Martelo com Gancho Gnômico: Um martelo com gancho gnômico é uma arma dupla. Uma ferramenta engenhosa dupla com uma cabeça de martelo em uma extremidade do seu cabo e uma picareta longa e curva na outra. A cabeça sem corte do martelo é uma arma de concussão, que causa 1d6 pontos de dano (multiplicador de acerto crítico ×3). Seu gancho é uma arma perfurante que causa 1d4 pontos de dano (multiplicador de acerto crítico ×4). O personagem pode usar qualquer ponta como a arma principal. Gnomos tratam estes martelos como armas marciais.

Nunchaku: Um nunchaku é constituído por duas barras de madeira ou de metal ligadas por uma corda ou corrente pequena.

Ranseur: Semelhante em aparência a um tridente, uma ranseur tem uma única lança em sua ponta, ladeado por um par de lâminas curtas e curvas.

Rede: A rede é usada para enredar inimigos. Quando o personagem arremessa uma rede, faz um ataque de toque à distância contra o alvo. O alcance máximo de uma rede é de 3 metros. Se o personagem acertar, o alvo está preso. Uma criatura enredada sofre uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e uma penalidade de -4 em Destreza, pode mover-se em apenas metade de seu deslocamento e não pode investir ou correr. Se o personagem controla a corda com um sucesso em um teste de Força oposto, a criatura enredada pode mover-se apenas dentro dos limites que a corda permite. Se a criatura enredada tenta conjurar uma magia, deve fazer um teste de Concentração com CD 15 + o nível da magia ou é incapaz de conjurar a magia.

Uma criatura enredada pode escapar com um teste de Arte da Fuga com CD 20 (uma ação de rodada completa). A rede tem 5 pontos de vida e pode ser rompida com um teste de Força com

CD 25 (também uma ação de rodada completa). A rede é útil apenas contra criaturas com até uma categoria de tamanho de diferença do personagem.

A rede deve ser dobrada para ser jogada de forma eficaz. A primeira vez que o personagem arremessa sua rede em uma luta, ele faz um ataque de toque à distância. Após a rede ser desdobrada, o personagem recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque posteriores a ela. Leva duas rodadas para um usuário hábil dobrar a rede novamente e duas vezes este tempo para um personagem inábil.

Rapieira: O personagem pode usar o talento Acuidade com Arma para aplicar seu modificador de Destreza em vez de seu modificador de Força nas jogadas de ataque com uma rapieira do tamanho adequado, independente do fato do mesmo não ser uma arma leve. Ele não pode empunhá-lo com suas duas mãos, a fim de aplicar uma vez e meia o seu bônus de Força ao dano.

Sai: O sai é um espeto de metal com um par de pinos usados para prender a arma de um inimigo. Com um sai, o personagem recebe um bônus de +2 em testes de Manobra de Combate para separar a arma de um inimigo. Embora afiado, um sai é usado principalmente para golpear inimigos e desarmá-los.

Shuriken: Um shuriken é um pequeno pedaço de metal com bordas afiadas, projetado para atirar. O shuriken não pode ser usado como uma arma de combate corpo a corpo. Embora seja uma arma de arremesso, o shuriken é tratado como munição para fins de saque, manufatura de obra-prima ou versões especiais deles e o que acontece com ele depois de ser arremessado.

Sianghan: Esta arma é uma haste portátil equipada com uma ponta para golpear inimigos.

Tridente: Um tridente tem três pinos de metal no final de uma haste de 1,2 metros de comprimento. Esta arma pode ser arremessada.

Urgrosh Anão: Um urgrosh anão é uma arma com um machado duplo e uma ponta de lança em extremidades opostas de uma longa haste. O urgrosh anão é uma arma cortante que causa 1d8 pontos de dano. Sua ponta de lança é uma arma perfurante que causa 1d6 pontos de dano. O personagem pode usar qualquer ponta como a arma principal. O outro se torna a arma de mão inábil. Se o personagem usar um urgrosh contra um personagem que investe contra ele, a ponta de lança é a parte da arma que causa dano. Anões tratam urgroshes anão como armas marciais.

Virote: O virote de besta, quando usado como uma arma de combate corpo a corpo, é tratado como uma arma improvisada leve (-4 de penalidade em jogadas de ataque) e causa dano como uma adaga de seu tamanho (multiplicador de acerto crítico x2). Virotes vêm em um coldre ou aljava que contém 10 virotes (ou 5, para uma besta de repetição).

Zarabatana: Zarabatanas são geralmente utilizadas para disparar dardos com veneno atordoante (raramente fatais) a certa distância. Elas quase não emitem barulho quando disparadas. Para obter uma lista de venenos apropriados, consulte Apêndice 1.

Armas Obra-Prima

A arma obra-prima é uma versão finamente trabalhada de uma arma normal. Ela fornece um bônus de melhoria de +1 nas jogadas de ataque.

O personagem não pode adicionar a qualidade obra-prima a uma arma depois de ela ser criada; a arma deve ser criada como uma arma obra-prima (consulte a perícia Ofícios). A qualidade obra-prima adiciona ao custo de uma arma normal 300 PO (ou 6PO ao custo de uma única unidade de munição). Adicionar a qualidade obra-prima de uma arma dupla custa o dobro do aumento normal (600 PO).

Munição obra-prima é danificada (efetivamente destruída) quando utilizada. O bônus de melhoria de munição obra-prima não se acumula com qualquer bônus de melhoria de uma arma de projétil.

Todas as armas mágicas são automaticamente consideradas como de qualidade obra-prima. O bônus de melhoria concedido pela qualidade obra-prima não se acumula com o bônus de melhoria fornecida pela magia da arma.

Mesmo que alguns tipos de armaduras e escudos possam ser usados como armas, o personagem não pode criar uma versão obra-prima de tal item que confere um bônus de melhoria nas jogadas de ataque. Em vez disso, armaduras e escudos obra-prima têm as penalidades de armadura diminuídas.

ARMADURAS

Para a maioria, a armadura é a maneira mais simples de se proteger em um mundo de diversas ameaças e perigos. Muitos personagens podem usar apenas a mais simples das armaduras e só alguns podem usar escudos. Para vestir uma armadura efetivamente pesada, um personagem deve selecionar os talentos de Proficiência com Armadura, mas a maioria das classes podem usar automaticamente as armaduras que melhor funcionam para elas.

A Tabela 6-6 (na página 150) informa os dados das armaduras.

Custo: O custo em peças de ouro da armadura para criaturas humanoides Pequenas e Médias. Consulte a Tabela 6-8 para os preços armaduras para criaturas de outros tamanhos.

Bônus de Armadura e Escudo: Cada tipo de armadura concede um bônus de armadura na CA, enquanto escudos concedem bônus de escudo na CA. O bônus de armadura de uma armadura não se acumula a outros efeitos ou itens que concedam um bônus de armadura. Da mesma forma, o bônus de escudo de um escudo não acumula com outros efeitos que concedem um bônus de escudo.

Bônus Máximo de Destreza: Este número é o bônus máximo de Destreza na CA que este tipo de armadura permite. Bônus de Destreza acima deste número são reduzidos a este número para efeitos de determinação da CA do usuário. Armaduras pesadas limitam a mobilidade, reduzindo a capacidade do usuário para evitar golpes. Esta restrição não afeta quaisquer outras habilidades relacionadas à Destreza.

Mesmo se o bônus de Destreza de um personagem para a CA cai para o por causa da armadura, esta situação não conta como perder seu bônus de Destreza na CA.

O peso que um personagem pode carregar (a quantidade de equipamentos transportados, incluindo armadura) também pode restringir o bônus máximo de Destreza que pode ser aplicado à sua Classe de Armadura.

Escudos: Escudos não afetam bônus máximo de Destreza de um personagem, exceto escudos de corpo.

Penalidade de Armadura: Qualquer armadura mais pesada do que a de couro, assim como qualquer escudo, prejudica a capacidade de um personagem em usar perícias baseadas em Força

Tabela 6-6: Armaduras e Escudos

Armadura	Custo	Bônus de Armadura	Bônus Máximo de Destreza	Penalidade de Armadura	Chance de Falha de Magia Arcana	Deslocamento 9 m	6 m	Peso[1]
Armaduras Leves								
Acolchoada	5 PO	+1	+8	0	5%	9 m	6 m	5 kg
Corselete de Couro	10 PO	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	7,5 kg
Corselete de couro batido	25 PO	+3	+5	-1	15%	9 m	6 m	10 kg
Camisão de cota de malha	100 PO	+4	+4	-2	20%	9 m	6 m	12,5 kg
Armaduras Médias								
Gibão de peles	15 PO	+4	+4	-3	20%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Brunea	50 PO	+5	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg
Cota de malha	150 PO	+6	+2	-5	30%	6 m	4,5 m	20 kg
Peitoral de aço	200 PO	+6	+3	-4	25%	6 m	4,5 m	15 kg
Armaduras Pesadas								
Cota de talas	200 PO	+7	+0	-7	40%	6 m[2]	4,5 m[2]	22,5 kg
Loriga segmentada	250 PO	+7	+1	-6	35%	6 m[2]	4,5 m[2]	17,5 kg
Meia-Armadura	600 PO	+8	+0	-7	40%	6 m[2]	4,5 m[2]	25 kg
Armadura Completa	1,500 PO	+9	+1	-6	35%	6 m[2]	4,5 m[2]	25 kg
Escudos								
Broquel	5 PO	+1	—	-1	5%	—	—	2,5 kg
Escudo de madeira leve	3 PO	+1	—	-1	5%	—	—	2,5 kg
Escudo de aço leve	9 PO	+1	—	-1	5%	—	—	3 kg
Escudo de madeira pesado	7 PO	+2	—	-2	15%	—	—	5 kg
Escudo de aço pesado	20 PO	+2	—	-2	15%	—	—	7,5 kg
Escudo de corpo	30 PO	+4[3]	+2	-10	50%	—	—	22,5 kg
Acessórios								
Cravos para armadura	+50 PO	—	—	—	—	—	—	+5 kg
Manopla de segurança	8 PO	—	—	especial	n/a[4]	—	—	+2,5 kg
Cravos para escudo	+10 PO	—	—	—	—	—	—	+2,5 kg

1 O peso indicado abrange as armaduras Médias. Uma armadura Pequena tem metade desse peso e uma armadura Grande pesa o dobro.
2 Quando correr com uma armadura pesada, o deslocamento do personagem será o triplo do deslocamento base, não o quádruplo.
3 O escudo de corpo também pode oferecer cobertura. Consulte a descrição do escudo.
4 A mão não está livre para conjurar magias.

e Destreza. A penalidade de armadura se aplica a todos os testes de perícia baseados em Destreza e Força. O peso que um personagem carrega também pode incorrer em uma penalidade de armadura.

Escudos: Se um personagem estiver usando armadura e um escudo, ambas as penalidades de armadura são aplicadas.

Usar Armadura sem o Talento Específico: Um personagem que usa uma armadura e/ou um escudo com o qual ele não é hábil recebe penalidade da armadura em suas jogadas de ataque, bem como sobre todos os testes de perícia baseados em Destreza e Força. A penalidade da armadura se acumula com a penalidade do escudo.

Dormir de Armadura: Um personagem que durma em uma armadura média ou pesada fica automaticamente fatigado no dia seguinte. Ele recebe uma penalidade de -2 em Força e Destreza e não pode investir ou correr. Dormir em uma armadura leve não causa fatiga.

Chance de Falha de Magia Arcana: Armadura interfere com os gestos que um mago deve fazer para conjurar uma magia arcana

que tenha um componente somático. Conjuradores enfrentam a possibilidade de falha de magia arcana se eles usam armadura. Bardos podem usar armaduras leves e escudos sem incorrer em qualquer chance de falha arcana por suas magias de bardo.

Conjurar Magias de Armadura: Um personagem que conjura uma magia arcana enquanto veste armadura deve fazer um teste de falha de magia arcana. O número informado na coluna Magia Arcana, na Tabela 6-6, é a chance percentual de que a magia falhe. Se a magia não tem um componente somático, no entanto, ela pode ser conjurada sem nenhuma chance de falha de magia arcana.

Escudos: Se um personagem usar armadura e escudo, adicione os dois números juntos para obter uma única chance de falha de magia arcana.

Deslocamento: Armaduras médias ou pesadas diminuem o deslocamento de seu usuário. O número informado na tabela 6-6 é o deslocamento do personagem enquanto vestir a armadura. Humanos, elfos, meio-elfos e meio-orcs têm um deslocamento base de 9 metros; eles utilizam a primeira coluna. Anões, gnomos e halflings têm um deslocamento base de 6 metros; eles utilizam a segunda coluna. Lembre-se, no entanto, de que o deslocamento de um anão continua a ser de 6 metros, mesmo ao usar uma armadura média ou pesada ou quando carrega uma carga média ou pesada.

Escudos: Escudos não afetam o deslocamento de um personagem.

Peso: Esta coluna informa o peso das armaduras dimensionadas para um personagem de tamanho Médio. Armaduras para personagens Pequenos pesam a metade e as armaduras para personagens Grandes pesa o dobro.

Descrição das Armaduras

Quaisquer benefícios especiais ou acessórios para os tipos de armaduras encontradas na Tabela 6-6 estão descritos abaixo.

Acolchoada: Pouco mais que um tecido acolchoado e pesado, esta armadura fornece apenas a proteção mais básica.

Armadura Completa: Esta armadura de metal inclui manoplas, botas de couro pesadas, um capacete com viseira e um espesso gibão acolchoado que é usado por baixo da armadura. Cada armadura completa deve ser montada sob medida para seu usuário por um mestre armeiro, embora uma armadura capturada possa ser redimensionada para servir a um novo proprietário por um custo de 200 a 800 (2d4 × 100) peças de ouro.

Corselete de Couro: A armadura de couro é feita com pedaços de couro curtido e cuidadosamente costurado.

Broquel: Este pequeno escudo de metal é usado amarrado no antebraço. O personagem pode disparar um arco ou besta, sem penalidade ao usá-lo. Ele também pode usar seu braço com escudo para empunhar uma arma (se ele usar uma arma em sua mão inábil ou usar esta mão ao empunhar uma arma de duas mãos), mas o personagem recebe uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque enquanto o fizer. Esta penalidade se acumula àquelas que podem ser aplicadas para o combate com a mão inábil e lutar com duas armas. Em qualquer caso, se o personagem usar uma arma em sua mão inábil, ele perde o bônus de CA do escudo até seu próximo turno. O personagem pode conjurar uma magia com componentes somáticos usando seu broquel, mas perde bônus de CA do escudo até seu próximo turno. O personagem não pode golpear com um broquel.

Brunea: A brunea é composta por dezenas de pequenas placas de metal sobrepostas. A armadura inclui manoplas.

Camisão de Cota de Malha: Cobrindo o torso, esta camisa é feita por milhares de anéis de metal entrelaçados.

Cota de Malha: Ao contrário de um camisão de cota de malha, a cota de malha cobre as pernas e braços do usuário. Esta armadura inclui um par de manoplas.

Cota de Talas: A cota de talas é composta de tiras de metal, de forma parecida com a loriga segmentada. A armadura inclui manoplas.

Corselete de couro batido: Semelhante a uma armadura de couro, esta armadura é reforçada com pequenos rebites de metal.

Cravos para Armaduras: O personagem pode ter cravos adicionados à sua armadura, que lhe permitem causar dano penetrante adicional (consulte "armadura com cravos" na Tabela 6-4) em teste de agarrar bem sucedido. Os cravos contam como uma arma marcial. Se o personagem não está acostumado com eles, ele recebe penalidade de -4 em testes de agarrar quando tenta usá-los. O personagem também pode fazer um ataque corpo a corpo normal (ou ataque com a mão) com os cravos, eles contam como uma arma leve, neste caso. (O personagem também não pode fazer um ataque com os cravos de armadura, se ele já fez um ataque com uma arma em sua mão inábil, e vice-versa.) Um bônus de melhoria para uma armadura não melhora a eficácia dos cravos, mas os cravos podem ser transformados em armas mágicas em seu próprio direito.

Cravos para Escudos: Estes cravos transformam um escudo em uma arma marcial perfurante, e aumenta o dano causado por um golpe de escudo como se o escudo fosse projetado para uma criatura uma categoria de tamanho maior do que o personagem (ver "cravos para escudos" na Tabela 6-4). O personagem não pode colocar cravos em um broquel ou escudo de corpo. Caso contrário, atacar com um escudo com cravos utiliza as mesmas regras que um ataque com escudo.

Um bônus de melhoria em um escudo não melhora a eficácia de um golpe de escudo feito com ele, mas o escudo pode ser encantado como uma arma mágica.

Escudo de Corpo: Este enorme escudo de madeira é quase tão alto quanto o personagem. Na maioria das situações, fornece o bônus de escudo indicado para a sua CA. Como uma ação padrão, no entanto, o personagem pode usar um escudo de corpo para conceder-lhe cobertura total até o início do seu próximo turno. Ao usar um escudo de corpo desta forma, o personagem deve escolher um lado. Este lado é tratado como uma parede sólida apenas contra ataques. O personagem ganha cobertura total para os ataques que passam por este lado e nenhuma cobertura para ataques que não passam por este lado (consulte o Capítulo 8). O escudo não proporciona, contudo, uma cobertura contra magias específicas. Um mago pode conjurar uma magia contra o personagem visando o escudo que o personagem está segurando. Ele não pode golpear com um escudo de corpo, nem você pode usar a mão do escudo para qualquer outra coisa.

Ao empregar um escudo de corpo em combate, o personagem recebe uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque por causa do peso do escudo.

Escudo Madeira/Aço Pesado: O personagem ata um escudo pesado em seu antebraço e o firma com o punho. Um escudo pesado é tão pesado que o personagem não pode usar sua mão de escudo para nada mais.

De Madeira ou de Aço: Escudos de madeira e aço oferecem a mesma proteção básica, embora respondam de forma diferente a magias e efeitos.

Golpear com um Escudo: O personagem pode golpear um adversário com um escudo grande, usando-o como uma arma de mão inábil. Consulte "escudo grande" na Tabela 6-4 para o dano causado por um escudo. Usado desta forma, um escudo grande é uma arma de concussão comum. Para efeitos de penalidades nas jogadas de ataque, trate um escudo grande como uma arma de uma mão. Se o personagem usar seu escudo como arma, ele perde o bônus de CA garantido pelo escudo até seu próximo turno. Um bônus de melhoria em um escudo não melhora a eficácia de um golpe de escudo feito com ele, mas o escudo pode ser encantado como uma arma mágica.

Escudo de Madeira/Aço Leve: O personagem ata um escudo em seu antebraço e o firma com o punho. O peso de um escudo leve permite que o personagem carregue outros itens em sua mão, mas ele não pode usar armas.

De Madeira ou de Aço: Escudos de madeira e aço oferecem a mesma proteção básica, embora eles respondam de forma diferente a magias e efeitos.

Golpear com um Escudo: O personagem pode golpear um adversário com um escudo leve, usando-o como uma arma de mão inábil. Consulte "escudo pequeno" na Tabela 6-4 para o dano causado por um escudo. Usado desta forma, um escudo pequeno é uma arma de concussão comum. Para efeitos de penalidades nas jogadas de ataque, trate um escudo pequeno como uma arma leve. Se o personagem usar seu escudo como arma, ele perde o

Tabela 6-7: Vestir uma Armadura

Tipo de Armadura	Vestir	Vestir Rapidamente	Remover
Escudo (qualquer um)	1 ação de movimento	–	1 ação de movimento
Acolchoada, couro, gibão, corselete de couro batido ou camisão de cota de malha	1 minuto	5 rodadas	1 minuto[1]
Peitoral, brunea, cota de malha, loriga ou cota de talas	4 minutos[1]	1 minuto	1 minuto[1]
Meia armadura ou armadura de batalha	4 minutos[2]	4 minutos[1]	1d4+1 minutos[1]

1 Se o personagem tiver auxílio, reduza o tempo à metade. Um único personagem, que não execute nenhuma outra tarefa, é capaz de ajudar dois personagens adjacentes. Dois personagens não podem se ajudar mutuamente.

2 Precisa-se de auxílio para vestir essa armadura. Sem ajuda, ela somente poderá ser vestida rapidamente.

bônus de CA garantido pelo escudo até seu próximo turno. Um bônus de melhoria em um escudo não melhora a eficácia de um golpe de escudo feito com ele, mas o escudo pode ser encantado como arma mágica.

Gibão de Peles: O gibão de peles é uma armadura feita da pele curtida e preservada de qualquer fera que possua um couro espesso.

Loriga Segmentada: A loriga segmentada é constituída por tiras de metal presas ou costuradas a um forro de couro. Esta armadura inclui um par de manoplas.

Manopla de Segurança: Esta manopla de segurança possui pequenas correntes e cintas que permitem ao usuário conectar uma arma, para que ela não possa ser removida facilmente.

Ela fornece um bônus de +10 para a defesa contra manobras de combate para evitar ser desarmado em combate. Remover uma arma de uma manopla de segurança ou travar uma arma em uma manopla de segurança é uma ação de rodada completa que provoca ataques de oportunidade.

O preço dado é para uma única manopla de segurança. O peso dado só se aplica se o personagem estiver vestindo um peitoral de aço, uma armadura leve ou nenhuma armadura. Caso contrário, a manopla de segurança substitui a manopla que já faz parte da armadura.

Enquanto a manopla está fechada, o personagem não pode usar a mão para conjurar feitiços ou empregar habilidades. O personagem ainda pode conjurar magias com componentes somáticos, desde que sua outra mão esteja livre.

Como uma manopla normal, uma manopla de segurança permite ao personagem causar dano letal ao invés de dano não letal com um golpe desarmado.

Meia Armadura: Combinando elementos de armadura de combate e cota de malha, a meia armadura inclui manoplas e um elmo.

Peitoral de Aço: Cobrindo apenas o torso, o peitoral é feito de uma única peça de metal esculpido.

Armadura Obra-Prima

Assim como com as armas, o personagem pode comprar ou criar versões obras-primas de armaduras ou escudos. Estes itens bem feitos agem como a versão normal, exceto que sua penalidade por armadura é diminuída por 1.

A armadura ou escudo obra-prima possui um custo extra de 150 PO, além do custo normal para esse tipo de armadura ou escudo.

Tabela 6-8: Armaduras para Criaturas Incomuns

	Humanoide		Não Humanoide	
Tamanho	Custo	Peso	Custo	Peso
Miúdo ou menor*	x1/2	x1/10	x1	x1/10
Pequeno	x1	x1/2	x2	x1/2
Médio	x1	x1	x2	x1
Grande	x2	x2	x4	x2
Enorme	x4	x5	x8	x5
Imenso	x8	x8	x16	x8
Colossal	x16	x12	x32	x12

*Divida o bônus da armadura por 2.

A qualidade de uma armadura ou escudo obra-prima nunca fornece um bônus no ataque ou nas jogadas de dano, mesmo quando a armadura ou escudo é usado como uma arma.

Todas as armaduras e escudos mágicos são automaticamente considerados como de qualidade obra-prima.

O personagem não pode adicionar a qualidade obra-prima de armadura ou escudo depois de ser criado estes devem ser criados como um item obra-prima.

Armadura para Criaturas Incomuns

Armaduras e escudos para criaturas extremamente grandes, extraordinariamente Pequenas e criaturas não-humanoide (como cavalos) têm diferentes custos e pesos daquelas dadas na tabela 6-6. Consulte a linha apropriada na tabela 6-8 e aplique os multiplicadores de custo e peso para o tipo de armadura em questão.

Vestir e Remover Armaduras

O tempo necessário para vestir uma armadura depende do seu tipo, consulte a Tabela 6-7.

Vestir: Esta coluna indica quanto tempo um personagem leva para vestir a armadura. (Um minuto é 10 rodadas.) Preparar (atar ao braço) um escudo é apenas uma ação de movimento.

Vestir Rapidamente: Esta coluna indica quanto tempo um personagem leva para vestir uma armadura com pressa. A penalidade de armadura e o bônus de uma armadura vestida apressadamente são 1 ponto pior do que o normal.

Remover: Esta coluna indica o tempo que leva para remover a armadura. A remoção de um escudo do braço, derrubando-o, é apenas uma ação de movimento.

MATERIAIS ESPECIAIS

Armas e armaduras podem ser criadas usando materiais que possuem propriedades especiais inatas. Se o personagem fizer uma armadura ou arma de mais de um material especial, ele recebe o benefício apenas do material mais prevalecente. No entanto, o personagem pode construir uma arma dupla com cada ponta feita de um material especial diferente.

Cada um dos materiais especiais descritos abaixo tem um efeito de jogo definido. Algumas criaturas possuem redução de dano tornando-os resistentes a todos os tipos de dano menos um, como o causado por armas maléficas ou armas de concussão. Outros são vulneráveis a armas de um material em particular. Os personagens podem escolher carregar consigo diversos tipos diferentes de armas, dependendo dos tipos de criaturas que eles pretendem encontrar.

Adamante: Extraído de rochas que caíram dos céus, este metal extremamente duro contribui para a qualidade de uma arma ou armadura. Armas formadas a partir de adamante têm uma capacidade natural para contornar a dureza quando fende armas ou ataca objetos, ignorando dureza inferior a 20 (consulte o Capítulo 7). Armaduras feitas a partir de adamante possuem redução de dano de 1/- se for armadura leve, 2/- se for armadura média e 3/- se for armadura pesada. Adamante é tão caro que as armas e armaduras feitas a partir dele são sempre de qualidade obra-prima; o custo obra-prima está incluído nos preços indicados abaixo. Assim, as armas e munições feitas de adamante têm um bônus de melhoria de +1 nas jogadas de ataque, e a penalidade de armadura de adamante é diminuída por 1 em comparação com uma armadura normal de seu tipo. Itens sem partes metálicas não podem ser feitos de adamante. Uma seta pode ser feita de adamante, mas um bordão não pode.

Armas e armaduras de aço, quando feitos de adamante têm um terço a mais pontos de vida do que o normal. Adamante tem 40 pontos de vida a cada 2,5 centímetros de espessura e dureza 20.

Tipo de Item de Adamante	Modificador de Custo por Item
Munição	+60 PO por projétil
Armadura leve	+5 000 PO
Armadura média	+10 000 PO
Armadura pesada	+15.000 PO
Arma	+3.000 PO

Couro de Dragão: Armeiros podem trabalhar com o couro de dragões para produzir armaduras ou escudos de qualidade obra-prima. Um dragão produz o suficiente para fabricar uma única armadura de couro obra-prima para uma criatura uma categoria de tamanho menor do que o dragão. Ao selecionar apenas as melhores escamas e pedaços selecionados de couro, um armeiro pode produzir uma loriga segmentada obra-prima para uma criatura dois tamanhos menores, uma meia armadura obra-prima para uma criatura três tamanhos menor, ou um peitoral obra-prima ou uma armadura de batalha para uma criatura quatro tamanhos menor. Em cada caso, a pele disponível é o suficiente para produzir um escudo pequeno ou grande, além da armadura, desde que o dragão seja Grande ou maior. Se o couro de dragão vem de um dragão que tinha imunidade a um tipo de energia, a armadura também é imune a esse tipo de energia, embora ela não confira qualquer proteção para o usuário. Se a armadura ou escudo recebe posteriormente a capacidade de proteger o usuário contra esse tipo de energia, o custo para adicionar essa proteção é reduzido em 25%.

Como a armadura de couro de dragão não é feita de metal, druidas podem usá-la sem penalidade.

Uma armadura de couro de dragão custa o dobro de uma armadura obra-prima normal, mas não leva mais tempo para ser feita (dobre todos os resultados de Ofícios).

Couro de Dragão tem 10 pontos de vida por 2,5 centímetros de espessura e dureza 10. A pele de um dragão tipicamente tem entre 1,25 centímetros a 2,5 centímetros de espessura.

Ferro Frio: O ferro extraído do subsolo é conhecido por sua eficácia contra demônios e criaturas feéricas, e quando forjado em uma temperatura mais baixa, preserva suas propriedades delicadas. Armas de ferro frio custam o dobro para serem feitas como os seus homólogos normais (sem contar os custos de obra-prima). Além disso, a adição de quaisquer melhorias mágicas para uma arma de ferro frio aumenta o seu preço em 2000 PO. Este aumento é aplicado apenas na primeira vez que a arma é encantada, não uma vez por capacidade adicional. Itens sem partes metálicas não podem ser feitos de ferro frio. Uma flecha pode ser feita de ferro frio, mas um bordão não pode. A arma dupla com metade de ferro frio custa 50% a mais do que o normal.

Ferro frio tem 30 pontos de vida por 2,5 centímetros de espessura e dureza 10.

Madeira Negra: Esta rara madeira mágica é tão dura quanto a madeira normal, mas muito leve. Qualquer item de madeira ou feito principalmente de madeira (como um arco ou lança) feita a partir de madeira-escura é considerado um item obra-prima e pesa apenas metade do que um item normal de madeira desse tipo. Itens que não são normalmente feitos de madeira ou apenas parcialmente de madeira (tal como um machado de batalha ou uma maça) não podem ser feitos a partir de madeira-escura ou não ganham nenhum benefício especial por serem feitos de madeira-escura. A penalidade por armadura de um escudo madeira-escura é diminuída por 2, se comparado a um escudo normal de seu tipo. O preço de um item de madeira negra é igual ao preço de uma versão obra-prima do mesmo item, com um acréscimo de 20 PO por quilo do peso original.

Madeira negra tem 10 pontos de vida por 2,5 centímetros de espessura e dureza 5.

Mithral: Mithral é um metal prateado brilhante muito raro que é mais leve do que o aço, mas tão duro quanto ele. Quando trabalhado como o aço, torna-se um material maravilhoso para criar armas, e é ocasionalmente usado para outros itens também. Armaduras de mithral são uma categoria mais leve do que o normal para fins de movimento e outras limitações. Armaduras pesadas são tratadas como médias e armaduras médias são tratadas como leves, mas armaduras leves ainda são tratadas como leves. Essa redução não se aplica ao talento para usar a armadura. Um personagem usando uma armadura de combate de mithral deve ser hábil em vestir uma armadura pesada para evitar a penalidade da armadura para todas as suas jogadas de ataque e perícias que envolvam movimento. Chances de falha de magia para armaduras e escudos feitos de mithral diminuem em 10%, o bônus máximo de Destreza é aumentado em dois e as penalidades de armadura são diminuídas por 3 (para um mínimo de 0).

Um produto feito de mithral pesa a metade que um produto feito a partir de outros metais. No caso de armas, o peso mais leve não muda categoria de tamanho da arma ou a facilidade com que

ela pode ser utilizada (se é leve, de uma mão ou duas mãos). Itens que não são principalmente de metal não são significativamente afetados por serem parcialmente feitos de mithral. (A espada pode ser uma arma de mithral, enquanto um bordão não pode). Armas de mithral contam como a prata para o propósito de superar redução de dano.

Armas ou armaduras feitas de mithral são sempre itens obra-prima, bem como o custo obra-prima está incluído nos preços indicados abaixo.

Mithral tem 30 pontos de vida por 2,5 centímetros de espessura e dureza 15.

Tipo de Item de Mithral	Modificador de Custo por Item
Armadura leve	+1,000 PO
Armadura média	+4,000 PO
Armadura pesada	+9,000 PO
Escudo	+1,000 PO
Outros itens	+500 PO/0,5 kg

Prata Alquímica: Através de um processo complexo envolvendo metalurgia e alquimia é possível vincular prata a uma arma feita de aço para que ela ignore a redução de dano de criaturas como licantropos.

Em um ataque bem sucedido com uma arma de prata alquímica que corte ou perfure, o portador recebe uma penalidade de -1 na jogada de dano (com um mínimo de 1 ponto de dano). O processo alquímico da prata não pode ser aplicado a itens não metálicos e ele não funciona em metais raros como o adamante, ferro frio e mithral.

Prata alquímica tem 10 pontos de vida por 2,5 centímetros de espessura e dureza 8.

Tipo de Item de Prata Alquímica	Modificador de Custo por Item
Munição	+2 PO
Arma leve	+20 PO
Arma de uma mão ou uma ponta de uma arma dupla	+90 PO
Arma de duas mãos ou duas pontas de uma arma dupla	+180 PO

BENS E SERVIÇOS

Além de armaduras e armas, um personagem pode levar consigo toda uma variedade de equipamentos, rações (para sustentá-lo em viagens longas) e um bom pedaço de corda (o que é útil em inúmeras circunstâncias). A maior parte do equipamento comum utilizado por aventureiros é resumida na Tabela 6-9.

Equipamentos para Aventura

Alguns dos equipamentos úteis para aventuras encontrados na Tabela 6-9 estão descritos a seguir, juntamente com os benefícios especiais que conferem ao usuário (o personagem).

Algemas Comuns e Obras-Primas: Algemas podem prender uma criatura Média. A criatura algemada pode usar a perícia Arte da Fuga para se libertar (CD 30 para algemas comuns ou CD 35 para algemas obras-primas). Quebrar algemas exige um teste de Força (CD 26 para algemas comuns ou CD 28 para algemas obras--primas). Algemas possuem dureza 10 e 10 pontos de vida.

A maioria das algemas possuem fechaduras; adicione o custo da fechadura, que o personagem queira, ao custo das algemas.

Pelo mesmo custo, o personagem pode adquirir algemas para uma criatura Pequena. Para uma criatura Grande as algemas custam 10 vezes o valor indicado, para uma criatura enorme as algemas custam 100 vezes o valor indicado. As criaturas Imensas, Colossais, Miúdas, Diminutas e Minúsculas só podem ser aprisionadas por algemas feitas especialmente para seu tamanho, que custam pelo menos 100 vezes o valor indicado.

Ampola: Um frasco de vidro ou aço que pode ser lacrado com uma rolha e possui espaço para 30 mililitros.

Aríete Portátil: Esta viga de madeira com uma ponteira de ferro dá ao personagem um bônus de circunstância de +2 em testes de Força feitos para forçar uma porta e permite uma segunda pessoa para ajudar, automaticamente aumentando seu bônus em +2.

Arpéu: Jogar um arpéu requer uma jogada de ataque à distância, tratando o gancho como uma arma de arremesso com um incremento de alcance de 3 metros. Objetos com muitos lugares para prender o arpéu possuem CA 5.

Corda de Cânhamo: Esta corda tem 2 pontos de vida e pode ser estourada com um teste de Força com CD 23 .

Corda de Seda: Esta corda tem 4 pontos de vida e pode ser estourada com um teste de Força com DC 24.

Corrente: Uma corrente tem dureza 10, 5 pontos de vida e pode ser estourada com um teste de Força com CD 26.

Estrepes: Um estrepe é um artefato de metal com quatro pontas trabalhadas de modo que uma ponta sempre fique voltada para cima, não importa como o estrepe caia. O personagem dispersa estrepes no chão na esperança de que seus inimigos pisem neles ou, pelo menos, sejam forçados a diminuir a velocidade de perseguição para evitá-los. Um saco de um quilo de estrepes cobre uma área de 1,5 metros quadrados.

Cada vez que uma criatura se move em uma área coberta por estrepes (ou usa uma ação para o combate enquanto está em tal área), corre o risco de pisar em um. Faça uma jogada de ataque para os estrepes (Bônus Base de Ataque +0) contra a criatura. Para o ataque, o escudo da criatura, armadura e bônus de esquiva não contam. Se a criatura está usando sapatos ou outro calçado, recebe um bônus de +2 para a CA. Se o ataque for bem sucedido, a criatura pisou em um estrepe.

O estrepe causa 1 ponto de dano e o deslocamento da criatura é reduzido pela metade, pois seu pé está ferido. Esta penalidade de deslocamento dura por 24 horas, até que a criatura seja tratada com um teste de Cura com CD 15 ou até que receba pelo menos um ponto de cura mágica. A criatura que investe ou corre deve parar imediatamente, se pisar em um estrepe. Qualquer criatura movendo-se a metade da velocidade ou mais lento pode escolher o seu caminho através de um leito de estrepes sem problemas.

Estrepes podem não funcionar contra adversários incomuns.

Fechadura ou Cadeado: A CD para abrir um cadeado ou fechadura com a perícia Operar Mecanismo depende da qualidade da fechadura: simples (CD 20), comum (DC 25), bom (DC 30) ou superior (DC 40).

Jarro de Cerâmica: O jarro de base está equipado com uma rolha e possui 1 litro de líquido.

Lâmpada: Uma lâmpada ilumina uma pequena área, fornecendo luz normal em um raio de 4,5 metros e aumenta o nível de luz

Instrumento Musical
Ração de Viagem
Grimório do Mago
Lanterna Coberta
Corda de Cânhamo
Mochila
Saco de Dormir
Talha
Pé de Cabra
Cantil
Algemas
Balde
Estrepes
Fósforos
Tocha
Luneta

(consulte a página 172) em um passo por mais 4,5 metros além dessa área (escuridão torna-se penumbra e penumbra torna-se luz normal). A lâmpada não aumenta o nível de luz em ambientes de luz normal ou luz brilhante. A lâmpada queima por 6 horas com meio litro de óleo. O personagem pode levar uma lâmpada em sua mão.

Lanterna Coberta: Uma lanterna com capuz lança luz normal em um raio de 9 metros e aumenta o nível de luz (consulte a página 172) em um passo por mais 9 metros além dessa área (a escuridão torna-se penumbra e penumbra torna-se luz normal). Uma lanterna coberta não aumenta o nível de luz em ambientes de luz normal ou luz brilhante. A lanterna queima por 6 horas com meio litro de óleo. O personagem pode levar uma lanterna em sua mão.

Lanterna Focada: Uma lanterna focada fornece luz normal em um cone de 20 metros e aumenta o nível de luz (consulte a página 172) em um passo na área, além disso, em um cone de 40 metros a escuridão torna-se penumbra e penumbra torna-se luz normal. A lanterna focada não aumenta o nível de luz em ambientes de luz normal ou luz brilhante. A lanterna queima por 6 horas com meio litro de óleo. O personagem pode levar uma lanterna em sua mão.

Luneta: Objetos vistos através de uma luneta são ampliados para o dobro do seu tamanho. Personagens usando uma luneta recebem uma penalidade de -1 em testes da perícia Percepção a cada 6 metros dedistância para o alvo, desde que o alvo seja visível.

Martelo: Se um martelo é usado em combate, trate-o como uma arma improvisada de uma mão que causa dano de concussão igual ao de uma manopla com cravos de seu tamanho.

Óleo: Meio litro de óleo queima por 6 horas em uma lanterna ou uma lâmpada. O personagem também pode usar um frasco de óleo como um projétil de área. Use as regras para o fogo de alquimista (consulte substâncias especiais e Itens na Tabela 6-9), exceto que ele precisa de uma ação de rodada completa para preparar um frasco com um pavio. Uma vez que o frasco é lançado, existe uma possibilidade de 50 % de ele inflamar com sucesso.

O personagem pode derramar meio litro de óleo no chão para cobrir uma área de 1,5 metros quadrados, desde que a superfície seja plana. Se aceso, o óleo queima por 2 rodadas e causa 1d3 pontos de dano de fogo a cada criatura na área.

Pá: Se uma pá é usada em combate, trate-a como uma arma improvisada de uma mão que causa dano de concussão igual ao de uma clava de seu tamanho.

Pé de Cabra: Um pé de cabra fornece +2 de bônus em testes de Força feitos para forçar abertura de portas ou baús. Se usado em combate, trate o pé de cabra como uma arma improvisada de uma mão que causa dano concussivo igual a de uma clava de mesmo tamanho.

Pederneira: Acender uma tocha com uma pederneira é uma

ação de rodada completa, e acender de qualquer outro fogo com ela demora pelo menos o mesmo tempo.

Picareta de Mina: Se uma picareta de mina é usada em combate, trate-a como uma arma improvisada de duas mãos que causa dano por perfuração igual ao de uma picareta pesada de seu tamanho.

Relógio de Água: Este grande artigo volumoso dá o tempo com precisão dentro de meia hora por dia, contado a partir de seu último ajuste. Ele requer uma fonte de água e tem de ser mantido, pois marca o tempo pelo fluxo regulado das gotas de água.

Tinta: Tinta colorida custa o dobro do preço da tinta negra.

Tocha: Uma tocha queima por 1 hora, lançando luz normal em um raio de 6 metros e aumenta o nível de luz em um passo por mais 6 metros além dessa área (a escuridão torna-se penumbra e penumbra torna-se luz normal).

A tocha não aumenta o nível de luz em ambientes de luz normal ou luz brilhante. Se uma tocha é usada em combate, trate-a como uma arma improvisada de uma mão que causa dano por concussão igual à de uma manopla de seu tamanho, mais 1 ponto de dano por fogo.

Vela: Uma vela ilumina vagamente uma pequena área, aumentando o nível de luz (consulte a página 172) em um raio de 1,5 metros por um passo (escuridão torna-se penumbra e penumbra torna-se luz normal). Uma vela não pode aumentar o nível de luz acima de luz normal. Uma vela queima por 1 hora.

Itens e Substâncias Especiais

Qualquer uma dessas substâncias, exceto a tocha da chama eterna e água benta podem ser feitas por um personagem com a perícia Ofícios (alquimia).

Ácido: O personagem pode jogar um frasco de ácido como uma arma de projétil de área (consulte a página 202). Trate este ataque como um ataque de toque à distância com um incremento de alcance de 3 metros. Um impacto direto causa 1d6 pontos de dano ácido. Cada criatura dentro de 1,5 metros do ponto de impacto recebe 1 ponto de dano ácido do respingo.

Água Benta: Água benta causa dano a criaturas mortas-vivas e extraplanares maléficas quase como se fosse ácido. Um frasco de água benta pode ser jogado como uma arma de projétil de área.

Trate este ataque como um ataque de toque à distância com um incremento de alcance de 3 metros. O frasco quebra-se quando jogado contra o corpo de uma criatura corpórea, mas para usá-lo contra uma criatura incorpórea, o personagem deve abrir o frasco e despejar a água benta em seu alvo. Assim, o personagem pode aspergir uma criatura incorpórea com água benta apenas se ela estiver ao seu lado. Fazer isso é um ataque de toque à distância que não provoca ataques de oportunidade.

Um impacto direto de um frasco de água benta causa 2d4 pontos de dano a uma criatura morta-viva ou extraplanar maléfica.

TABELA 6-9: BENS E SERVIÇOS

Equipamento de aventura

Item	Custo	Peso
Agulha de costura	5 PP	—
Algemas obra-prima	50 PO	1 kg
Algemas	15 PO	1 kg
Algibeira	1 PO	250 g[1]
Ampola, tinta ou poção	1 PO	—
Ampulheta	25 PO	0,5 kg
Anzol	1 PP	—
Apito de advertência	8 PP	—
Aríete Portátil	10 PO	10 kg
Arpéu	1 PO	2 kg
Balde (vazio)	5 PP	1 kg
Barril (vazio)	2 PO	15 kg
Baú (vazio)	2 PO	12,5 kg
Caneca de cerâmica	2 PC	0,5 kg
Caneta tinteiro	1 PP	—
Cantil	1 PO	2 kg[1]
Cesta (vazia)	4 PP	0,5 kg
Cobertor de inverno	5 PP	1,5 kg[1]
Corda de cânhamo (16m)	1 PO	5 kg
Corda de seda (16m)	10 PO	2,5 kg
Corrente (3m)	30 PO	1 kg
Escada de 3 metros	2 PP	10 kg
Espelho pequeno de aço	10 PO	250 g
Estojo, mapa ou pergaminho	1 PO	250 g
Estrepes	1 PO	1 kg
Fechadura		
boa	80 PO	0,5 kg
comum	40 PO	0,5 kg
simples	20 PO	0,5 kg
superior	150 PO	0,5 kg
Frasco (vazio)	3 PC	750 g
Garrafa de vidro	2 PO	0,5 kg
Giz, 1 pedaço	1 PC	—
Jarro de cerâmica	2 PC	2,5 kg
Lâmpada	1 PP	0,5 kg
Lanterna coberta	7 PO	1 kg
Lanterna Focada	12 PO	1,5 kg
Lenha (por dia)	1 PC	10 kg
Lona (m^2)	1 PP	0,5 kg
Luneta	1.000 PO	0,5 kg
Marreta	1PO	5 kg
Martelo	5 PP	1 kg
Mochila (vazia)	2 PO	1 kg[1]
Óleo (Frasco de meio litro)	1 PP	0,5 kg
Pá	2 PO	4 kg
Panela de ferro	8 PP	2 kg
Papel (folha)	4 PP	—
Parafina	1 PO	0,5 kg
Pe de cabra	2 PO	2,5 kg
Pederneira	1 PO	—
Pedra de amolar	2 PC	0,5 kg
Pergaminho (folha)	2 PP	—
Picareta de mina	3 PO	5 kg
Píton	1 PP	250 g
Pote de cerâmica	3 PC	4,5 kg
Rações de viagem (por dia)	5 PP	0,5 kg[1]
Rede de pesca, 7,5 m^2	4 PO	2,5 kg
Relógio de água	1.000 PO	100 kg
Sabão (por meio kg)	5 PP	0,5 kg
Saco de Dormir	1 PP	2,5 kg[1]
Sacola (vazia)	1 PP	250 g[1]
Sinete	5 PO	—
Sino	1 PO	—
Talha	5 PO	2,5 kg
Tenda	10 PO	10 kg[1]
Tinta (vidro de 30 ml)	8 PO	—
Tocha	1 PC	0,5 kg
Vara de 3m	5 PC	4 kg
Vela	1 PC	—

Itens e Substâncias Especiais

Item	Custo	Peso
Ácido (frasco)	10 PO	0,5 kg
Água benta (frasco)	25 PO	0,5 kg
Antídoto (ampola)	50 PO	—
Bastão de fumaça	20 PO	250 g
Bastão solar	2 PO	0,5 kg
Bolsa Enredapé	50 PO	2 kg
Fogo alquímico (frasco)	20 PO	0,5 kg
Fósforos	1 PO	—
Pedra trovão	30 PO	0,5 kg
Tocha da chama eterna	110 PO	0,5 kg

Ferramentas e Kits de perícia

Item	Custo	Peso
Azevinho e visco	—	—
Balança de mercador	2 PO	0,5 kg
Bolsa de componentes de magia	5 PO	1 kg
Ferramenta obra-prima	50 PO	0,5 kg
Ferramentas de artesão obra-prima	55 PO	2,5 kg
Ferramentas de artesão	5 PO	2,5 kg
Ferramentas de ladrão obra-prima	100 PO	1 kg
Ferramentas de ladrão	30 PO	0,5 kg
Grimório (em branco)	15 PO	1,5 kg
Instrumento musical obra-prima	100 PO	1,5 kg[1]
Instrumento musical	5 PO	1,5 kg[1]
Kit de disfarce	50 PO	4 kg[1]
Kit de escalada	80 PO	2,5 kg[1]
Kit de primeiros socorros	50 PO	0,5 kg
Laboratório de alquimia	200 PO	20 kg
Lupa	100 PO	—
Símbolo sagrado de madeira	1 PO	—
Simbolo sagrado de prata	25 PO	0,5 kg

Vestuário

Item	Custo	Peso
Traje de artesão	1 PO	2 kg[1]
Traje de artista	3 PO	2 kg[1]
Traje de clérigo	5 PO	3 kg[1]
Traje de cortesão	30 PO	3 kg[1]
Traje de explorador	10 PO	4 kg[1]
Traje de monge	5 PO	1 kg[1]

Item	Custo	Peso
Traje de nobre	75 PO	5 kg[1]
Traje de plebeu	1 PP	1 kg[1]
Traje de realeza	200 PO	12,5 kg[1]
Traje de sábio	5 PO	3 kg[1]
Traje de viajante	1 PO	2,5 kg[1]
Traje para o frio	8 PO	3,5 kg[1]

Comida, bebida e estadia

Item	Custo	Peso
Acomodação em estalagem (por dia)		
Boa	2 PO	—
Comum	5 PP	—
Pobre	2 PP	—
Banquete (por pessoa)	10 PO	—
Carne (pedaço)	3 PP	250 g
Cerveja		
Caneca	4 PC	0,5 kg
Jarra	2 PP	4 kg
Pão	2 PC	250 g
Queijo (pedaço)	1 PP	250 g
Refeição (por dia)		
Bom	5 PP	—
Comum	3 PP	—
Pobre	1 PP	—
Vinho		
Comum (jarra)	2 PP	3 kg
Bom (garrafa)	10 PO	750 g

Montaria e Equipamentos Relacionados

Item	Custo	Peso
Alimentação (por dia)	5 PC	5 kg
Alforje	4 PO	4 kg
Armadura de montaria		
Criatura média	×2[2]	×1[2]
Criatura grande	×4[2]	×2[2]
Cavalo		
Cavalo de guerra leve	110 PO	—
Cavalo de guerra pesado	300 PO	—
Cavalo leve	75 PO	—
Cavalo pesado	200 PO	—
Pônei de guerra	45 PO	—
Pônei	30 PO	—
Cão de guarda	25 PO	—
Cão de montaria	150 PO	—
Estabulo (por dia)	5 PP	—
Freio e rédeas	2 PO	0,5 kg
Jumento ou mula	8 PO	—
Sela		
Carga	5 PO	12,5 kg
Militar	20 PO	15 kg
Montaria	10 PO	22,5 kg
Sela exótica		
Carga	15 PO	10 kg
Militar	60 PO	20 kg
Montaria	30 PO	15 kg

Transporte

Item	Custo	Peso
Barcaça	3.000 PO	—
Barco a remo	50 PO	50kg
Carroça	35 PO	200 kg
Carruagem	100 PO	300 kg
Charrete	15 PO	100 kg
Galeão	30.000 PO	—
Navio de guerra	25.000 PO	—
Navio	10.000 PO	—
Remo	2 PO	5 kg
Trenó	20 PO	150kg
Veleiro	10.000 PO	—

Conjuração e Serviços

Serviço	Custo
Condução de carroça	3 PC por Km
Conjuração	Nível de conjurador × nível da magia × 10 PO[3]
Mensageiro	2 PC por Km
Passagem de navio	1 PP por Km
Pedágio	1 PC
Trabalhador sem treino	1 PP por dia
Trabalhador treinado	3 PP por dia

— Sem peso ou o peso desprezível

1 Esses itens pesam um quarto do valor indicado para personagens Pequenos. Os recipientes para criaturas Pequenas suportam um quarto da capacidade normal.

2 Relativo a armaduras similares feitas para humanoides Médios.

3 Consulte a descrição da magia para obter qualquer custo adicional. Se o custo adicional elevar o preço da magia para mais de 3.000 PO, ela normalmente não estará disponível, exceto com a permissão do mestre. Utilize um nível de conjurador ½ para calcular o custo das magias de nível 0.

Cada criatura dentro de 1,5 metros do ponto de impacto do frasco recebe 1 ponto de dano.

Templos de divindades boas vendem água benta a preço de custo (sem lucro algum). Água benta é feita usando o feitiço de *abençoar água*.

Antídoto: Se o personagem beber um frasco de antídoto, ele recebe um bônus alquímico de +5 em um teste de resistência de Fortitude contra veneno por 1 hora.

Bastão de Fumaça: Esta vara de madeira alquimicamente tratada cria instantaneamente uma fumaça densa e opaca quando queimada. A fumaça preenche um cubo de 3 metros (tratar como o efeito de uma magia *névoa*, exceto que um vento moderado ou forte dissipa a fumaça em uma rodada). A vara é consumida depois de uma rodada e a fumaça se dissipa naturalmente após 1 minuto.

Bastão Solar: Esta haste de ferro com 30 centímetros de comprimento possui uma ponta de ouro, que brilha intensamente ao impacto como uma ação padrão. Ela lança luz normal em um raio de 10 metros e aumenta o nível de luz em um passo por mais 10 metros além dessa área (escuridão torna-se penumbra e penumbra torna-se luz normal). Um bastão solar não aumenta o nível de luz em ambientes de luz normal ou luz brilhante.

Ela brilha por 6 horas, após este período a ponta de ouro queima completamente e perde seu valor.

Bolsa Enredapé: A bolsa enredapé é um pequeno saco cheio de piche, resina e outras substâncias pegajosas. Quando o personagem joga uma bolsa enredapé em uma criatura (como um ataque de toque à distância com um incremento de alcance de 3 metros), o saco se desfaz em cola e explode, enredando o alvo e, em seguida, torna-se forte e resistente após a exposição ao ar. Uma criatura enredada sofre uma penalidade -2 de nas jogadas de ataque e -4 de penalidade na Destreza, e deve fazer um teste de resistência de Reflexos com CD 15 ou ser colado ao chão, incapaz de se mover. Mesmo com um teste bem sucedido, o personagem pode mover-se apenas metade do deslocamento. Criaturas Grandes ou maiores não são afetadas por uma bolsa enredapé. Uma criatura voadora não está presa ao chão, mas deve fazer um teste de resistência de Reflexos com CD 15 ou ser incapaz de voar (assumindo que ela use asas para voar) e cair no chão. A bolsa enredapé não funciona debaixo d'água.

Uma criatura que é colada ao chão (ou incapaz de voar) pode se libertar fazendo um teste de Força com CD 17 ou ao causar 15 pontos de dano à cola com uma arma cortante. A criatura tentando raspar a cola de si ou de outra criatura, não precisa fazer uma jogada de ataque; acertar a cola é automático. A criatura ainda precisa efetuar uma jogada de dano para ver quanto da cola foi raspada. Uma vez livre, a criatura pode se mover (incluindo voar) metade de seu deslocamento. Se a criatura enredada tenta conjurar uma magia, ela deve fazer teste de Concentração com CD 15 + o nível da magia ou é incapaz de lançar o feitiço. A cola torna-se frágil e quebradiça após 2d4 rodadas, despedaçando-se ao perder sua eficácia. Uma aplicação de solvente universal sobre uma criatura presa dissolve a cola alquímica imediatamente.

Fogo Alquímico: O personagem pode jogar um frasco de fogo alquímico como uma arma de projétil de área (consulte a página 202). Trate este ataque como um ataque de toque à distância com um incremento de alcance de 3 metros.

Um impacto direto causa 1d6 pontos de dano por fogo. Cada criatura dentro de 1,5 metros do ponto de impacto recebe 1 ponto de dano por fogo do respingo. Na rodada seguinte, após um impacto direto, o alvo recebe um 1d6 pontos adicionais de dano. Se desejar, o alvo pode usar uma ação de rodada completa para tentar extinguir as chamas antes de receber este dano adicional. Extinguir as chamas requer um teste de resistência de Reflexos com CD 15. Rolar no chão fornece ao alvo um bônus de +2 na jogada. Pular em um lago ou extinguir magicamente as chamas apaga automaticamente o fogo.

Fósforos: A substância alquímica no final deste pequeno bastão de madeira inflama quando choca-se contra uma superfície áspera. Criar uma chama com um fósforo é muito mais rápido do que criá-la com pederneira (ou uma lupa) e pavio. Acender uma tocha com um fósforo é uma ação padrão (ao invés de uma ação de rodada completa), e acender qualquer outro fogo com um fósforo requer o mínimo de uma ação padrão.

Pedra Trovão: O personagem pode arremessar esta pedra com um ataque à distância com um incremento de alcance de 6 metros. Quando ela atinge uma superfície dura (ou é golpeada fortemente), cria um estrondo ensurdecedor que é tratado como um ataque sônico. Cada criatura dentro de um alcance de 3 metros de raio deve fazer a um teste de resistência de Fortitude com CD 15 ou ficar surdo por 1 hora. A criatura surda, além dos efeitos óbvios, tem uma penalidade de -4 em sua iniciativa e tem uma chance de 20% de falhar em sua conjuração arcana e perder qualquer magia com um componente verbal que tente conjurar.

Como o personagem não precisa acertar um alvo específico, ele pode simplesmente visar um determinado quadrado de 1,5 metros. O quadrado alvo possui CD 5.

Tocha da Chama Eterna: Esta tocha, que de outra maneira seria normal, foi alvo de uma magia *chama contínua*. Isso faz com que ela ilumine como uma lanterna comum, mas não emite calor ou dano de fogo, se usada como uma arma.

Ferramentas e Kits de Perícia

Esses itens são particularmente úteis para personagens com certas perícias e proezas de classe.

Azevinho e Visco: Druidas geralmente usam essas plantas como foco divino quando conjuram magias.

Balança de Mercador: A balança de mercador concede um bônus de circunstância de +2 em testes de Avaliação que envolva itens avaliados em peso, incluindo qualquer coisa feita de metais preciosos.

Bolsa de Componentes de Magia: Assume-se que um mago com uma bolsa de componentes de magia possui todos os componentes materiais e focos necessários para a conjuração, exceto para os componentes que possuem um custo específico, focos divinos e focos que não caberiam em uma bolsa.

Ferramenta Obra-Prima: Este item obra-prima é uma ferramenta perfeita para o trabalho. Ela concede um bônus de circunstância de +2 em um teste de perícia relacionada (se houver). Bônus fornecidos por vários itens obra-prima não se acumulam.

Ferramentas de Artesão Obra-Prima: Estas ferramentas possuem as mesmas finalidades das ferramentas de artesão, mas ferramentas obras-primas de artesanato são as ferramentas perfeitas para o trabalho, de modo a obter um bônus de circunstância de +2 em testes de artesanato feitos com eles.

Ferramentas de Artesão: Estas ferramentas especiais incluem os itens necessários para exercer qualquer ofício. Sem eles, o personagem tem de usar ferramentas improvisadas (penalidade de -2 em testes de Ofícios), se o personagem pode efetuar o trabalho.

Ferramentas de Ladrão Obra-Prima: Este kit contém ferramentas extras e ferramentas da melhor manufatura, que concedem um bônus de circunstância de +2 em testes de Operar Mecanismos.

Ferramentas de Ladrão: Este kit contém gazuas e outras ferramentas que o personagem precisa para usar a perícia Operar Mecanismos. Sem essas ferramentas, ele deve usar ferramentas improvisadas, e recebe uma penalidade de circunstância de -2 em testes de Operar Mecanismos.

Grimório: Um grimório possui 100 páginas feitas de pergaminho e cada magia ocupa uma página por nível da magia (cada magia de nível 0 ocupa uma página).

Instrumento Musical, Comum ou Obra-Prima: Um instrumento obra-prima concede um bônus de circunstância de +2 em testes de Atuação que envolva seu uso.

Kit de Disfarce: Este kit é a ferramenta perfeita para disfarçar e oferece um bônus de circunstância de +2 em testes de Disfarce. Um kit de disfarce se esgota após 10 usos.

Kit de Escalada: Estes grampos, pítons, cordas e ferramentas dão um bônus de circunstância de +2 em testes de Escalar.

Kit de Primeiros Socorros: Esta coleção de ataduras e ervas fornece um bônus de circunstância de +2 em testes de Cura. Um kit de primeiros socorros se esgota após 10 usos.

Laboratório de Alquimia: Este laboratório é usado para fazer itens alquímicos e oferece um bônus de circunstância de +2 em testes da perícia Ofícios (alquimia). Ele não tem qualquer influência sobre os custos relacionados com a perícia Ofícios (alquimia). Sem esse laboratório, assume-se que um personagem com a perícia Ofícios (alquimia) possui ferramentas suficientes para utilizar a perícia, mas não o suficiente para obter o bônus de +2 que o laboratório fornece.

Lupa: Esta lente simples permite um olhar mais atento a pequenos objetos. Também é útil como um substituto para a pederneira para iniciar fogos. Acender fogo com uma lupa requer uma luz brilhante, como a solar, para ser concentrada e um pavio para acender. Acender um fogo demora, pelo menos, uma ação de rodada completa. Uma lupa concede um bônus de circunstância de +2 em testes de Avaliação envolvendo qualquer item que é pequeno ou muito detalhado.

Símbolo Sagrado de Prata ou Madeira: Um símbolo sagrado concentra energia positiva e é usado por clérigos bons e paladinos (ou por clérigos neutros que desejam conjurar magias boas ou canalizar energia positiva). Cada religião tem seu próprio símbolo sagrado.

Símbolo Profano: Um símbolo profano é como um símbolo sagrado, exceto que ele concentra energia negativa e é usado por clérigos maléficos (ou por clérigos neutros que desejam conjurar magias más ou canalizar energia negativa).

Vestuario

Todos os personagens começam o jogo com uma roupa no valor de 10 PO ou menos. Equipamentos adicionais podem ser adquiridos normalmente.

Traje de Artesão: Este traje inclui uma camisa com botões, uma saia ou calça com um cordão para amarrar na cintura, sapatos e talvez uma boina ou chapéu. Pode, também, incluir um cinto ou um avental de couro ou tecido para o transporte de ferramentas.

Traje de Artista: Este traje de roupas chamativas, talvez até mesmo berrantes, serve para entreter. Por mais que a roupa pareça extravagante, seu design prático permite que o personagem faça acrobacias, dance, ande na corda bamba ou apenas corra (se o público realmente não gostar da apresentação).

Traje de Clérigo: Este traje é usado em funções sacerdotais, não para aventuras. Vestimentas de clérigo normalmente incluem uma batina, estola e sobrepeliz.

Traje de Cortesão: Este traje inclui roupas extravagantes, feitas sob medida e seguindo o estilo atual das cortes de nobreza. Qualquer tentativa de influenciar nobres ou cortesãos enquanto usar uma roupa de rua será difícil (-2 de penalidade em testes de perícia baseados em Carisma para influenciar tais indivíduos). Se o personagem vestir esta roupa sem joias (que custam 50 PO adicionais), ele vai parecer um plebeu tentando se passar por um nobre.

Traje de Explorador: Este traje é para alguém que nunca sabe o que esperar. Ele inclui botas resistentes, calças de couro ou uma saia, um cinto, uma camisa (talvez com um colete ou jaqueta), luvas e um manto. Ao invés de uma saia de couro, uma túnica de couro pode ser usada sobre uma saia de tecido. As roupas têm muitos bolsos (especialmente o manto). O traje também inclui quaisquer acessórios extras que o personagem pode precisar, como um lenço ou um chapéu de abas largas.

Traje de Monge: Este traje simples inclui sandálias, calças soltas e uma camisa solta, e é atado por faixas. A vestimenta é projetada para dar ao personagem o máximo de mobilidade, e é feita de tecido de alta qualidade. O personagem pode esconder armas Pequenas nos bolsos encobertos nas dobras, e as faixas são fortes o suficiente para servir como cordas curtas.

Traje de Nobre: Este traje é projetado especificamente para ser caro e vistoso. Metais preciosos e pedras preciosas são trabalhados na roupa. Um pretenso nobre também precisa de um sinete e joias (com o valor de pelo menos 100 PO) para vestir.

Traje de Plebeu: Este traje é composto de uma camisa solta e calças largas, ou uma camisa solta e saia ou túnica. Invólucros de pano são usados como sapatos.

Traje de Realeza: Inclui apenas as roupas, não inclui cetro, coroa, anel real e outros equipamentos. Este traje ostenta pedras preciosas, ouro, seda e peles em abundância.

Traje de Sábio: Este traje é perfeito para um sábio. A vestimenta inclui uma túnica, um cinto, uma boina, sapatos macios e, possivelmente, um manto.

Traje de Viajante: Este traje é composto de botas, uma saia de lã ou de calças, um cinto resistente, uma camisa (talvez com um colete ou jaqueta), e uma ampla capa com capuz.

Traje para o Frio: Este traje inclui um casaco de lã, camisa de linho, um gorro de lã, casaco pesado, calças grossas ou saia e botas Este equipamento concede um bônus de circunstância de +5 nos testes de resistência de Fortitude jogados contra a exposição ao frio.

Comida, Bebida e Estadia

Estes preços são para as refeições e acomodações em estabelecimentos em uma cidade média.

Estalagem: Acomodações pobres em uma estalagem permitem ao personagem dormir em um lugar no chão perto da lareira. Alojamentos comuns consistem em um lugar no segundo piso, o uso deum cobertor e um travesseiro. Boas acomodações consistem em uma pequena sala privada com uma cama, algumas amenidades, e um penico coberto no canto.

Refeições: Refeições pobres são compostas de pão, nabos cozidos, cebola e água. Refeições comuns são compostas de pão, ensopado de frango, cenoura e cerveja ou vinho aguado. Boas refeições são compostas de pão e confeitos, carne bovina, ervilhas e cerveja ou vinho.

Montaria e Equipamentos Relacionados

Estas são as montarias comuns disponíveis na maioria das cidades. Alguns mercados podem ter criaturas adicionais disponíveis, tais como camelos ou mesmo grifos, dependendo do terreno. Tais opções adicionais ficam a critério do Mestre, e as regras para as criaturas podem ser encontrados no *Bestiário do Pathfinder RPG*.

Alimentação: Cavalos, burros, mulas e pôneis podem pastar para se sustentar, mas fornecer alimentação para eles é melhor. Se o personagem tem um cão de montaria, ele tem que alimentá-lo com carne.

Armadura de Montaria Média e Grande: Armadura de montaria é um tipo de armadura que cobre a cabeça, pescoço, peito,

corpo e, possivelmente, as pernas de um cavalo ou outra montaria. Uma armadura de montaria feita no molde de uma armadura média ou pesada proporciona uma melhor proteção do que uma armadura leve, mas à custa de velocidade. Armaduras de montaria podem ser feitas de qualquer um dos tipos de armaduras que se encontram na Tabela 6-6.

Armadura para um cavalo (uma criatura não-humanoide Grande) custa quatro vezes mais do que uma armadura humana (uma criatura humanoide Média) e também pesa o dobro (consulte a Tabela 6-8). Se a armadura é para um pônei ou outra montaria Média, o custo é de apenas o dobro, enquanto o peso é o mesmo que o de uma armadura média usada por um humanoide. Armadura de montaria média ou pesada retarda uma montagem que a usa, como demonstrado na tabela abaixo.

Montarias voadoras não podem voar com armaduras médias ou pesadas.

Ajustar e remover uma armadura de uma montaria demora cinco vezes mais tempo que os valores apresentados na Tabela 6-7. Um animal com uma armadura de montaria não pode ser usado para transportar qualquer outra criatura além do cavaleiro e alforjes de carga normais.

	Deslocamento Básico		
Armadura de Montaria	(12 m)	(15 m)	(18 m)
Média	9 metros	10,5 metros	12 metros
Pesada	9 metros*	10,5 metros*	12 metros*

* Uma montaria correndo com armadura pesada percorre somente três vezes seu deslocamento, não quatro.

Cavalo: Um cavalo é uma montaria adequada para um humano, anão, elfo, meio-elfo ou meio-orc. Um pônei é menor do que um cavalo e é uma montaria adequada para um gnomo ou halfling.

Um cavalo de guerra treinado pode ser montado em combate sem perigo. Consulte a perícia Adestrar Animal para uma lista de truques conhecidos por cavalos e pôneis com treinamento de combate.

Cão de Montaria: Este cão Médio é especialmente treinado para carregar um cavaleiro humanoide Pequeno. Ele é valente em combate como um cavalo de guerra treinado. Devido à sua estatura menor, o personagem não recebe nenhum dano quando cai de um cão em movimento.

Jumento ou Mula: Jumentos e mulas são impassíveis em face ao perigo, resistentes, de pés firmes e capazes de transportar cargas pesadas por longas distâncias. Ao contrário de um cavalo, um burro ou uma mula está disposto (embora não ansioso) para entrar em masmorras e outros lugares estranhos ou ameaçadores.

Sela Exótica: Uma sela exótica é projetada para uma montaria incomum. Selas exóticas vêm nos estilos de carga, militar e montaria.

Sela Militar: Esta sela apoia seu cavaleiro, proporcionando um bônus de circunstância de +2 em testes de Cavalgar relacionados a permanecer na sela. Se o personagem fica inconsciente enquanto estiver em uma sela militar, tem 75% de chance de permanecer na sela.

Sela de Carga: A sela de carga pode transportar equipamentos e suprimentos, mas não um cavaleiro. Ele comporta tanto equipamento quanto a montaria pode transportar.

Sela de Montaria: Se o personagem é nocauteado enquanto está em uma sela de montaria, tem 50% de chance de permanecer na sela.

Transporte

Os preços indicados são para comprar o veículo. Esses preços geralmente excluem tripulação ou animais.

Barcaça: Este barco possui entre 16 e 25 metros de comprimento e de 4,5 a 6 metros de largura e tem alguns remos para complementar seu único mastro com uma vela quadrada. Possui uma tripulação de 8 a 15 e pode levar de 40 a 50 toneladas de carga ou 100 soldados. Ela pode fazer viagens marítimas, bem como navegar nos rios (graças a seu casco plano). Ela avança cerca de 1,6 quilômetros por hora.

Barco a Remo: Este barco possui entre 2,5 a 4 metros de comprimento, dois remos e pode suportar dois ou três passageiros Médios. Ele se move cerca de 1,5 a 2 quilômetros por hora.

Carroça: A quatro rodas, este veículo aberto é usado para o transporte de cargas pesadas. Dois cavalos (ou outros animais de carga) o puxam. Um vagão vem com o arreio necessário para puxá-lo.

Carruagem: Este veículo de quatro rodas pode transportar até quatro pessoas dentro de uma cabine fechada, além de dois cocheiros. Em geral, dois cavalos (ou outros animais de carga) a puxam. Uma carruagem inclui os arreios necessários para puxá-la.

Charrete: Este veículo de duas rodas pode ser puxado por um único cavalo (ou outro animal de carga). Ele vem com um arreio.

Galeão: Este navio de três mastros tem 70 remos de cada lado e exige uma tripulação total de 200. O galeão possui 40 metros de comprimento e 6 metros de largura e pode transportar 150 toneladas de carga ou 250 soldados. Por 8000 PO mais, ele pode ser equipado com um aríete e barricadas com plataformas de tiro a frente, à ré e meia nau. Este navio não pode fazer viagens marítimas e permanece na costa. Ele avança cerca de 1,6 quilômetros por hora ao ser remado ou à vela.

Navio de Guerra: Um navio de 33 metros de comprimento que possui um único mastro e que também pode ser impulsionado por remos. Possui uma tripulação de 60 a 80 remadores. Esse navio pode transportar 160 soldados, mas não por longas distâncias, uma vez que não há espaço para abastecer muitas pessoas. O navio de guerra não pode fazer viagens marítimas e permanece na costa. Não é usado para carga. Ele se move cerca de 4 quilômetros por hora quando está sendo remado ou à vela.

Navio: Este navio possui 25 metros de comprimento, possui 40 remos e exige uma tripulação total de 50. Tem um único mastro e uma vela quadrada, pode transportar 50 toneladas de carga ou 120 soldados. Um navio pode fazer viagens marítimas. Ele se move a cerca de 1 quilômetro por hora ao ser remado ou à vela.

Trenó: Este é um vagão sobre esquis para viajar sobre de neve e gelo. Em geral, dois cavalos (ou outros animais de carga) o puxam. Um trenó vem com o arreio necessário para puxá-lo.

Veleiro: Este grande navio possui entre 25 e 30 metros de comprimento e 6 metros de largura, tem uma tripulação de 20. Ele pode transportar 150 toneladas de carga. Possui velas quadradas em seus dois mastros e pode fazer viagens marítimas. Ele se move cerca de 3,2 quilômetros por hora.

Conjuração e Serviços

Às vezes, a melhor solução para um problema é contratar alguém para cuidar dele.

Condução de Carroça: O preço dado é para um trajeto em uma carroça ou carruagem que transporta pessoas e cargas (leves) entre as cidades. Para um passeio em um táxi que transporte passageiros dentro de uma cidade, 1 peça de cobre geralmente leva o personagem a qualquer lugar que ele precise ir.

Conjuração: O valor indicado é o quanto custa para que um mago conjure uma magia para o personagem. Este custo assume que ele pode ir até o mago e ter a magia quando a desejar (geralmente pelo menos 24 horas depois, de modo que o mago tem tempo para preparar a magia em questão). Se o personagem quiser que o mago vá a algum lugar para conjurar uma magia que ele precisa, é necessário negociar com ele. A resposta padrão é não.

O custo é dado para qualquer magia que não requer um componente material dispendioso. Se a magia inclui um componente material, o personagem deve adicionar o custo desse componente ao custo da conjuração. Se a magia tem um componente de foco (que não seja um foco divino), adicione 1/10 do custo desse foco para o custo da magia.

Além disso, se uma magia tem consequências perigosas, o mago vai certamente exigir a prova de que o personagem pode e vai pagar à vista para lidar com tais consequências (ou seja, assumindo que o mago ainda se comprometa a conjurar a magia, o que não é certo). No caso de magias que transportam o mago e os personagens a algum lugar, o personagem provavelmente vai ter que pagar por duas conjurações da magia, mesmo que ele não retorne com o conjurador.

Finalmente, nem toda cidade ou vila tem um mago de nível alto o suficiente para conjurar qualquer magia. Em geral, o personagem deve viajar para uma vila pequena (ou um assentamento grande) para ter uma probabilidade razoável de encontrar um mago capaz de conjurar magias de 1° nível, uma vila grande para magias de 2° nível, uma cidade pequena para magias de 3° ou 4° nível, uma grande cidade para magias 5° ou 6° nível e uma metrópole de magias de 7° ou 8° nível. Mesmo em uma metrópole grande não há garantia de encontrar um mago local capaz de conjurar magias de 9° nível.

Mensageiros: Isso inclui mensageiros a cavalo e a pé. Aqueles dispostos a levar uma mensagem a um lugar que eles já iam de qualquer maneira podem pedir apenas metade do soldo indicado.

Passagem de Navio: A maioria dos navios não se especializam em passageiros, mas muitos têm a capacidade levar alguns passageiros ao transportar carga. O custo determinado dobra para criaturas maiores que Médio ou criaturas que são difíceis de trazer a bordo.

Pedágio: Um pedágio é, por vezes, cobrado ao atravessar uma estrada bem cuidada e bem guardada para pagar as patrulhas e sua manutenção. Ocasionalmente, uma grande cidade murada cobra um pedágio para entrar ou sair dela (ou, às vezes, apenas para entrar).

Trabalhador sem Treino: O valor indicado é o soldo diário típico para os operários, empregadas e outros trabalhadores braçais.

Trabalhador Treinado: O valor dado é o soldo diário típico de combatentes, mercenários, pedreiros, artesãos, cozinheiros, escribas, cocheiros e outros trabalhadores treinados. Este valor representa um soldo mínimo. Muitos destes mercenários exigem uma remuneração maior.

7 Regras Adicionais

Merisiel xingou ao arremessar uma adaga em outra barata do tamanho de um gato. A sua frente Valeros estava avançando lentamente através da água que batia a sua cintura. Merisiel não queria pensar sobre o que estava sob a água, ou o que estava se infiltrando em suas botas enquanto ela o seguia. A julgar pelo cheiro do lugar, havia mais do que navios abandonados apodrecendo no pântano imundo. Ela perguntou:

– Conte-me mais uma vez. Por que estamos fazendo isso, Val?

Valeros respondeu quando um trio de homens-rato entrou em seu campo de visão.

– Qual é o problema, Merisiel? Medo de conseguir uma reputação de benfeitora?

Este capítulo apresenta regras para diversas partes do jogo, tais como tendência, idade e capacidade de carga. O capítulo aborda também as regras para a exploração, incluindo as viagens por terra, fontes de luz e resistência de objetos.

TENDÊNCIA

Atitudes morais e pessoais de uma criatura são representadas por sua tendência: ordeiro e bom, neutro e bom, caótico e bom, ordeiro e neutro, neutro, caótico e neutro, ordeiro e mau, neutro e mau ou caótico e mau.

Tendência é uma ferramenta para o desenvolvimento da identidade do personagem, não uma camisa de força para restringi-lo. Cada tendência representa uma ampla gama de tipos de personalidade ou filosofias pessoais, portanto dois personagens que compartilhem a mesma tendência ainda podem ser bem diferentes um do outro. Além disso, poucas pessoas são completamente consistentes.

Todas as criaturas têm uma tendência. A tendência determina a eficácia de algumas magias e itens mágicos.

Animais e outras criaturas incapazes de ação moral são neutros. Mesmo víboras mortais e tigres que comem pessoas são neutros, pois eles não têm a capacidade e a compreensão para perceberem se seu comportamento é moralmente certo ou errado. Os cães podem ser obedientes e gatos independentes, mas eles não têm a capacidade moral para ser realmente ordeiros ou caóticos.

Bem versus Mal

Personagens e criaturas boas protegem a vida de inocentes. Personagens e criaturas maléficas rebaixam ou destroem vidas inocentes, seja por diversão ou lucro.

Bem implica altruísmo, respeito pela vida e uma preocupação com a dignidade dos seres que possuem autoconsciência. Personagens bons fazem sacrifícios pessoais para ajudar os outros.

Mal implica ferir, oprimir e matar outros. Algumas criaturas maléficas simplesmente não têm compaixão pelos outros e matam sem escrúpulos se isso é conveniente. Outros avançam ativamente a causa do mal, matando por diversão ou por dever a alguma divindade ou mestre maligno.

As pessoas que são neutras em relação ao bem e ao mal têm escrúpulos contra a matança dos inocentes, mas podem não ter o compromisso necessário para fazer sacrifícios para proteger ou ajudar os outros.

Ordem versus Caos

Personagens ordeiros dizem a verdade, mantém sua palavra, respeitam autoridade, tradição, honra e julgam aqueles que ficam aquém das suas funções. Personagens caóticos seguem suas consciências, se ressentem quando ordenados, favorecem novas ideias ao invés da tradição e cumprem o que prometem somente se estiverem a fim.

Ordem implica honra, obediência à autoridade e confiabilidade. Em contrapartida, a ordem pode significar uma mente fechada, adesão reacionária à tradição, justiça própria e uma falta de capacidade de adaptação. Aqueles que conscientemente promovem a ordem dizem que apenas o comportamento ordeiro cria uma sociedade na qual as pessoas podem depender uns dos outros e tomar as decisões corretas em plena confiança de que os outros vão agir como deveriam.

Caos implica liberdade, adaptabilidade e flexibilidade. Em contrapartida, o caos pode incluir imprudência, ressentimento contra a autoridade legítima, ações arbitrárias e irresponsabilidade. Aqueles que promovem um comportamento caótico dizem que somente a liberdade pessoal irrestrita permite às pessoas expressar-se plenamente e permite que a sociedade se beneficie do potencial que seus indivíduos têm dentro deles.

Alguém que é neutro em relação à lei e ao caos tem algum respeito pela autoridade e não sente uma compulsão para obedecer nem uma compulsão de se rebelar. Ele geralmente é honesto, mas pode ser tentado a mentir ou enganar aos outros.

Passos de Tendência

Ocasionalmente, as regras referem-se a "passos" quando lida com tendência. Neste caso, "passos" referem-se ao número de deslocamentos de alinhamento entre duas tendências, como mostrado no diagrama a seguir. Um deslocamento na diagonal conta como dois "passos". Por exemplo, um personagem ordeiro e neutro está a um passo de uma tendência ordeira e boa, e a três passos de distância de um alinhamento caótico e mau. A tendência do clero deve estar dentro de um passo da tendência da sua divindade.

	Ordeiro	Neutro	Caótico
Bom	Ordeiro e Bom	Neutro e Bom	Caótico e Bom
Neutro	Ordeiro e Neutro	Neutro	Caótico e Neutro
Mau	Ordeiro e Mau	Neutro e Mau	Caótico e Mau

As Nove Tendências

Nove tendências distintas definem as combinações possíveis do eixo ordeiro-caótico com o eixo bom-mau. Cada descrição abaixo retrata um personagem típico de uma tendência. Lembre-se que os indivíduos variam a partir dessa norma, e que um determinado personagem pode agir de forma que se aproxime mais ou menos com a sua tendência no cotidiano. Use essas descrições como diretrizes, não como roteiros.

As seis primeiras tendências, ordeiro e bom até caótico e neutro, são tendências padrão para personagens jogadores. As três tendências malignas são geralmente para monstros e vilões. Com a permissão do Mestre, um jogador pode escolher uma tendência maligna para seu PdJ, mas esses personagens são, muitas vezes, uma fonte de perturbação e conflito com membros bons e neutros do grupo. Mestres são encorajados a considerar cuidadosamente como um PdJ maligno pode afetar a campanha antes de permiti-los.

Ordeiro e Bom: Um personagem ordeiro e bom age como uma boa pessoa quando é esperado ou obrigado a agir. Ele combina o compromisso de combater o mal com a disciplina de lutar incansavelmente. Ele diz a verdade, mantém a sua palavra, ajuda os necessitados, e fala contra a injustiça. Um personagem ordeiro e bom odeia ver os culpados saírem impunes.

Ordeiro e bom combina honra com compaixão.

Neutro e Bom: Um personagem neutro e bom faz o melhor que uma boa pessoa pode fazer. Ele é dedicado a ajudar os outros.

Ele trabalha com os reis e magistrados, mas não se sente em dívida com eles.

Neutro e bom significa fazer o que é certo, sem um viés a favor ou contra a ordem.

Caótico e Bom: Um personagem caótico e bom age como a sua consciência o direciona, com pouca atenção para o que os outros esperam dele. Ele faz o seu próprio caminho, mas é gentil e benevolente. Ele acredita na bondade e no correto, mas vê pouca utilidade em leis e regulamentos. Ele odeia quando as pessoas tentam intimidar os outros e dizer-lhes o que fazer. Ele segue sua própria bússola moral que, apesar de boa, pode não concordar com a da sociedade.

Caótico e bom combina um bom coração com um espírito livre.

Ordeiro e Neutro: Um personagem ordeiro e neutro age como a lei, tradição ou um código pessoal o direciona. Ordem e organização são fundamentais. Ele pode acreditar em ordem pessoal e viver por um código ou padrão, ou ele pode acreditar em ordem para todos e favorecer um governo organizado forte.

Personagens ordeiros e neutros são confiáveis e honestos, sem serem fanáticos.

Neutro: Um personagem neutro faz o que lhe parece ser uma boa ideia. Ele não tem fortes convicções quando se trata de bem contra o mal ou de lei contra o caos (e, portanto, neutro é às vezes chamado de "verdadeiro neutro"). Muitos personagens neutros apresentam uma falta de convicção ou preconceito, em vez de um compromisso com a neutralidade. Tal personagem provavelmente considera o bem melhor do que o mal, afinal, prefere ter vizinhos e governantes bons a maus. Ainda assim, ele não está pessoalmente empenhado em defender o bem em qualquer forma abstrata ou universal.

Alguns personagens neutros, por outro lado, comprometem-se filosoficamente à neutralidade. Eles veem o bem, o mal, a lei e o caos como preconceitos e extremos perigosos. Eles defendem o caminho do meio, de neutralidade, como o melhor caminho e o mais equilibrado em longo prazo.

Ser neutro significa que o personagem age naturalmente em qualquer situação, sem preconceito ou compulsão.

Caótico e Neutro: Um personagem caótico e neutro segue seus caprichos. Ele é um individualista consumado. Valoriza sua própria liberdade, mas não se esforça para proteger a liberdade dos outros. Ele evita a autoridade, ressente-se diante de restrições e desafia tradições. Um personagem caótico e neutro não perturba intencionalmente organizações como parte de uma campanha de anarquia. Para isso, ele teria que ser motivado tanto pelo bem (e um desejo de libertar outros) ou o mal (e um desejo de fazer os outros sofrerem). Um personagem caótico e neutro pode ser imprevisível, mas o seu comportamento não é totalmente aleatório. Ele não é inconsequente a ponto de ter tanta chance de pular de uma ponte quanto de atravessá-la. Caótico e neutro representa a liberdade das restrições tanto da sociedade e do fanatismo de ser um benfeitor.

Ordeiro e Mau: Um vilão ordeiro e maligno faz o que quer dentro dos limites de seu código de conduta, sem se preocupar com as consequências para os outros. Ele se preocupa com a tradição, lealdade e ordem, mas não com a liberdade, a dignidade ou a vida. Ele joga pelas regras, mas sem piedade ou compaixão. Ele é confortável em uma hierarquia e gostaria de governar, mas está disposto a servir. Ele condena os outros não de acordo com suas ações, mas de acordo com a raça, religião, pátria ou posição social. Ele é relutante em quebrar leis e promessas.

Essa relutância vem, em parte, de sua natureza e, em parte, porque ele depende de seu meio para se proteger daqueles que se opõem a ele por razões morais. Alguns vilões ordeiros têm determinados tabus, como não matar a sangue frio (mas ordenando que seus subordinados o façam) ou não prejudicar crianças (se ele pode conseguir seus objetivos desta forma). Eles imaginam que esses escrúpulos os colocam acima de bandidos sem escrúpulos.

Algumas pessoas, e criaturas, ordeiras e malignas se comprometem com o mal com o mesmo zelo de um cruzado para com o bem. Além de estarem dispostos a ferir os outros para seus próprios fins, eles têm prazer em espalhar o mal como um fim em si mesmo. Eles também podem ver que fazer o mal é parte de um dever, para com uma divindade ou mestre maligno.

Ordeiro e mau representa o mal metódico, intencional e organizado.

Neutro e Mau: Um vilão neutro e mau faz tudo o que ele pode para se safar. Ele está pura e simplesmente por conta própria. Ele não derrama lágrimas por quem ele mata, seja por fins lucrativos, esporte ou conveniência. Ele não tem amor pela ordem e nem ilusões de que seguir leis, tradições ou códigos o fazem melhor ou mais nobre. Por outro lado, ele não tem a natureza inquieta ou o amor ao conflito que um vilão caótico e mau possui.

Alguns vilões neutros e malignos realizam o mal como um ideal, cometendo o mal pelo malefício em si. Na maioria das vezes, esses vilões são dedicados a divindades malignas ou sociedades secretas.

Neutro e mau representa o mal puro, sem honra e sem variação.

Caótico e Mau: Um vilão caótico e mau faz o que sua ganância, ódio e desejo de destruição o levam a fazer. Ele é cruel, arbitrariamente violento e imprevisível. Se ele simplesmente está atrás de algo que pode conseguir, ele é cruel e brutal. Se ele está comprometido com a disseminação do mal e do caos, ele é ainda pior. Felizmente, seus planos seguem ao acaso, e qualquer grupo a que ele se junta ou forma são suscetíveis a serem mal organizados. Normalmente, pessoas caóticas e más só trabalham juntas quando forçadas, e seu líder dura apenas pelo tempo que conseguir frustrar as tentativas de derrubá-lo ou assassiná-lo.

Caótico e mau representa a destruição não só da beleza e da vida, mas também da ordem da qual a beleza e a vida dependem.

Mudar de Tendência

A tendência é uma ferramenta, um atalho conveniente que o jogador pode usar para resumir a atitude geral de um PdM, região, religião, organização, monstro ou mesmo item mágico.

Certas classes de personagens no Capítulo 3 possuem listas de repercussões para aqueles que não aderem a uma tendência específica, e algumas magias e itens mágicos têm efeitos diferentes sobre alvos de acordo com sua tendência, porém geralmente não é necessário se preocupar muito sobre se alguém se comporta diferente do que sua tendência indica. No final, o Mestre é o único que decide se a ação está de acordo com a tendência indicada, com base nas descrições dadas anteriormente e por sua própria opinião e interpretação — a única coisa que o Mestre precisa se esforçar é para ser consistente no que constitui a diferença entre tendências como neutro e mau, e caótico e mau. Não há nenhum mecanismo concreto e rápido pelo qual o jogador pode medir a tendência de alguém — ao contrário de pontos de vida, graduações em perícias ou Classe de Armadura, a tendência é apenas um rótulo controlado pelo Mestre.

É melhor deixar os jogadores interpretarem seus personagens como quiserem. Se um jogador age de uma forma que o Mestre acredita não se encaixar com sua tendência, ele deve avisar ao jogador que ele está agindo fora de sua tendência e dizer-lhe o porquê, mas fazê-lo de uma forma amigável. Se um personagem quer mudar sua tendência, o Mestre deve deixá-lo, na maioria dos casos, desde que a nova tendência corresponda a um pouco mais do que uma mudança de personalidade, ou em alguns casos, nenhuma mudança, se a troca de tendência foi um ajuste para representar de forma mais precisa como um jogador, na opinião do Mestre, retrata seu personagem. Em alguns casos, alterar tendências pode afetar as habilidades do personagem. Consulte a descrição das classes no Capítulo 3 para obter mais detalhes. Uma magia *penitência* pode ser necessária para reparar danos causados por mudanças de tendência decorrentes de fontes involuntárias ou lapsos momentâneos na personalidade.

Jogadores que frequentemente têm seus personagens mudando de tendência devem, muito provavelmente, interpretar personagens caóticos e neutros.

CARACTERÍSTICAS VITAIS

A seção a seguir determina a idade de um personagem iniciante, sua altura e peso. A raça e a classe do personagem influenciam nessas estatísticas. Consulte o seu Mestre antes de fazer um personagem que não se enquadre nessas estatísticas.

Idade

O jogador pode escolher ou gerar aleatoriamente a idade de seu personagem. Se ele escolher, a idade deve ser pelo menos igual à mínima da raça e classe (consulte a Tabela 7-1) do personagem. Alternativamente, ele joga os dados indicados para a sua classe na Tabela 7-1 e adiciona o resultado à idade mínima de sua raça para determinar quantos anos o personagem tem.

Com a idade, os valores de atributos de capacidade física de um personagem diminuem, e os valores de atributos de capacidade mental aumentam (consulte a Tabela 7-2). Os efeitos de cada passo de envelhecimento são cumulativos. No entanto, nenhum dos valores de atributo de um personagem pode ser reduzido abaixo de 1 desta forma.

Quando um personagem atinge a idade venerável, o Mestre joga secretamente sua idade máxima (na Tabela 7-2) e anota o resultado de maneira que o jogador não saiba. Um personagem que atinge sua idade máxima morre de velhice em algum momento durante o ano seguinte.

As idades máximas são para personagens jogadores. A maioria das pessoas no mundo em geral morrem de peste, acidentes, infecções ou de violência antes de chegar a uma idade venerável.

TABELA 7-1: IDADE INICIAL ALEATÓRIA

Raça	Idade Adulta	Bárbaro Ladino Feiticeiro	Bardo Guerreiro Paladino Patrulheiro	Mago Druida Monge Clérigo
Anão	40 anos	+3d6	+5d6	+7d6
Elfo	110 anos	+4d6	+6d6	+10d6
Gnomo	40 anos	+4d6	+6d6	+9d6
Halfling	20 anos	+2d4	+3d6	+4d6
Humano	15 anos	+1d4	+1d6	+2d6
Meio-elfo	20 anos	+1d6	+2d6	+3d6
Meio-orc	14 anos	+1d4	+1d6	+2d6

Altura e Peso

Para determinar a altura de um personagem, jogue os dados de modificador indicados na Tabela 7-3 e adicione o resultado, em

Tabela 7-2: Efeitos da Velhice

Raça	Meia Idade[1]	Idoso[2]	Venerável[3]	Idade Máxima
Humano	35 anos	53 anos	70 anos	70+2d20 anos
Anão	125 anos	188 anos	250 anos	250+2d% anos
Elfo	175 anos	263 anos	350 anos	350+4d% anos
Gnomo	100 anos	150 anos	200 anos	200+3d% anos
Meio-elfo	62 anos	93 anos	125 anos	125+3d20 anos
Meio-orc	30 anos	45 anos	60 anos	60+2d10 anos
Halfling	50 anos	75 anos	100 anos	100+5d20 anos

1 Na meia idade, –1 para For, Des e Con; +1 para Int, Sab e Car.
2 Ao tornar-se idoso, –2 para For, Des e Con; +1 para Int, Sab e Car.
3 Ao tornar-se venerável, –3 para For, Des e Con; +1 para Int, Sab e Car.

centímetros, à altura base para a raça e gênero de seu personagem. Para determinar o peso de um personagem, jogue os dados de modificador indicados na Tabela 7-3 e adicione o resultado, em quilos, ao peso base para a raça e gênero de seu personagem.

Capacidade de Carga

Estas regras de carga determinam quanto o equipamento de um personagem diminui seu deslocamento. Carga vem em duas partes: carga por armadura e carga por peso total.

Sobrecarga por Armadura: A armadura de um personagem determina seu bônus máximo de Destreza na CA, penalidade de armadura, deslocamento e velocidade de corrida (consulte a Tabela 6-6). A menos que o personagem esteja enfraquecido ou carregando um monte de equipamento, isso é tudo que o jogador precisa saber. O equipamento extra que seu personagem carrega não vai atrasá-lo mais do que sua armadura já o faz.

Se o personagem está enfraquecido ou carregando um monte de equipamento, no entanto, o personagem vai precisar calcular a carga por peso. Fazê-lo é mais importante quando o seu personagem está tentando levar algum objeto pesado.

Sobrecarga por Peso: Se o jogador quer determinar se o equipamento de seu personagem é pesado o suficiente para atrasá-lo, mais do que a sua armadura já o faz, ele deve calcular o peso total de todos os itens do personagem, incluindo armaduras, armas e equipamento (consulte as tabelas apropriadas no Capítulo 6). Compare esse total à Força do personagem na Tabela 7-4. Dependendo da capacidade de transporte do personagem, ele (ou ela) pode estar carregando uma carga leve, média ou pesada. Como uma armadura, a carga de um personagem afeta seu bônus máximo de Destreza na CA, causa uma penalidade (que funciona como uma penalidade por armadura), reduz o deslocamento do personagem, e afeta o quão rápido o personagem pode correr, como mostra a Tabela 7-5. A carga média ou pesada conta como armadura média ou pesada para a finalidade de habilidades ou perícias que são restritas pela armadura. Carregar uma carga leve não onera um personagem.

Se o seu personagem veste armadura, use os piores números (de armadura ou de carga) para cada categoria. As penalidades não se acumulam.

Erguer e Arrastar: Um personagem pode levantar tanto quanto sua carga máxima sobre sua cabeça. A carga máxima de um personagem é a maior quantidade de peso listada para a força de um personagem na coluna carga pesada da Tabela 7-4.

Um personagem pode levantar o dobro de sua carga máxima do chão, mas ele (ou ela) só pode cambalear ao redor com ela. Enquanto sobrecarregado, desta forma, o personagem perde qualquer bônus de Destreza na CA e pode mover-se apenas a 1,5 metros por rodada (como uma ação de rodada completa).

Um personagem pode geralmente empurrar ou arrastar pelo chão até cinco vezes a sua carga máxima. Condições favoráveis podem dobrar estes números, e circunstâncias ruins podem reduzi-las pela metade ou mais.

Tabela 7-3: Altura e Peso Aleatórios

Raça	Altura	Modif. de Altura	Peso Base	Modif. de Peso
Humano	1,60 m	+2d10 x 2,5 cm	60 kg	+(2d4 x 0,5) kg
Humana	1,45 m	+2d10x 2,5 cm	42 kg	+(2d4 x 0,5) kg
Anão	1,25 m	+2d4 x 2,5 cm	74 kg	+(2d6 x 0,5) kg
Anã	1,20 m	+2d4 x 2,5 cm	59 kg	+(2d6 x 0,5) kg
Elfo	1,67 m	+2d6 x 2,5cm	49 kg	+(1d6 x 0,5) kg
Elfa	1,67 m	+2d6 x 2,5 cm	45 kg	+(1d6 x 0,5) kg
Gnomo	0,90 m	+2d4 x 2,5 cm	18 kg	+(1d4 x 0,5) kg
Gnoma	0,85 m	+2d4 x 2,5 cm	15 kg	+(1d4 x 0,5) kg
Meio-elfo	1,68 m	+2d8 x 2,5 cm	55 kg	+(2d4 x 0,5) kg
Meio-elfa	1,58 m	+2d8 x 2,5 cm	45 kg	+(2d4 x 0,5) kg
Meio-orc, homem	1,65 m	+2d10 x 2,5 cm	74 kg	+(2d4 x 0,5) kg
Meio-orc, mulher	1,45 m	+2d10 x 2,5 cm	54 kg	+(2d4 x 0,5) kg
Halfling, homem	0,80 m	+2d4 x 2,5 cm	15 kg	+(1d4 x 0,5) kg
Halfling, mulher	0,75 m	+2d4 x 2,5 cm	12 kg	+(1d4 x 0,5) kg

Criaturas Maiores e Menores: Os números da Tabela 7-4 são para criaturas bípedes médias. Uma criatura bípede maior pode carregar mais peso em função da sua categoria de tamanho, como se segue: Grande x2, Enorme x4, Imenso x8, Colossal x16. Uma criatura menor pode carregar menos peso, dependendo da sua categoria de tamanho, como se segue: Pequeno x3/4, Miúdo x1/2, Diminuto x1/4, Minúsculo x1/8.

Quadrúpedes podem transportar cargas mais pesadas que bípedes. Multiplique os valores correspondentes ao valor de Força da criatura a partir da Tabela 7-4 pelo modificador adequado, como se segue: Minúsculo x1/4, Diminuto x1/2, Miúdo x3/4, Pequeno x1, Médio x1,5, Grande x3, Enorme x6, Imenso x12, Colossal x24.

Força Espantosa: Para valores de Força não mostrados na Tabela 7-4, encontre o valor de Força entre 20 e 29 que tem o mesmo número na coluna de 'um' como valor de Força da criatura e multiplique os números nessa linha por 4 para cada 10 pontos de Força da criatura que estiver acima da pontuação.

Armadura e Carga para outros Deslocamentos Base

A tabela abaixo fornece o deslocamento reduzido para todos os deslocamentos base de 1,5 metros até 36 metros (em incrementos de 1,5 metros).

Deslocamento Básico	Deslocamento Reduzido	Deslocamento Básico	Deslocamento Reduzido
1,5 m	1,5 m	19,5 m	13,5 m
3 m – 4,5 m	3 m	21 m – 22,5 m	15 m
6,5 m	4,5 m	24 m	16,5 m
7,5 m – 9 m	6 m	25,5 m – 27 m	18 m
10,5m	7,5 m	28,5 m	19,5 m
12 m – 13,5 m	9 m	30 m – 31,5 m	21 m
15 m	10,5 m	33 m	22,5 m
16,5 m – 18 m	12 m	34,5 m – 36 m	24 m

MOVIMENTO

Existem três escalas de movimento, como se segue:

- Tático, para o combate, medido em passos de 1,5 metros por rodada.
- Local, para explorar a área, medida em metros por minuto.
- Viagem, medida em quilômetros por hora ou quilômetros por dia.

Modos de Movimento: Enquanto se move em diferentes escalas de movimento, criaturas geralmente caminham, andam com um passo acelerado ou correm.

Caminhada: Uma caminhada representa o movimento sem pressa, mas com propósito (5 quilômetros por hora para um adulto humano sem carga).

Passo Acelerado: O passo acelerado é quase uma corrida (cerca de 9 quilômetros por hora para um ser humano sem carga). Um personagem que se move a velocidade dobrada em uma única rodada, ou percorre seu deslocamento na mesma rodada que ele (ou ela) realiza uma ação padrão ou de outra ação de movimento, está andando com um passo acelerado quando ele ou ela se move.

Corrida (x3): Deslocar-se três vezes seu deslocamento é um ritmo de corrida padrão para um personagem médio em uma armadura pesada (cerca de 12 quilômetros por hora para um ser humano com carga pesada).

Corrida (x4): Deslocar-se quatro vezes seu deslocamento é um ritmo de corrida para um personagem com carga média, ou nenhuma armadura (cerca de 18 quilômetros por hora para um ser humano sem carga, ou 15 quilômetros por hora para um ser humano em cota de malha). Consulte a Tabela 7-6 para obter maiores detalhes.

Movimento Tático

Movimento tático é utilizado para o combate. Personagens geralmente não andam durante o combate, por razões óbvias, eles dão passos acelerados ou correm. Um personagem que utiliza seu deslocamento e efetua alguma ação está com passo acelerado cerca de metade da rodada e faz outra coisa durante a outra metade.

Movimento Restrito: Terreno difícil, obstáculos e má visibilidade podem dificultar o movimento (consulte a Tabela 7-7 para detalhes). Quando o movimento é dificultado, cada quadrado de movimentação conta como dois quadrados, efetivamente reduzindo a distância que um personagem pode cobrir em um movimento pela metade.

Se mais de uma condição é aplicada à movimentação, multiplique todos os custos adicionais que se aplicam. Esta é uma exceção específica à regra normal de duplicação.

Em algumas situações, o movimento pode ser tão prejudicado que o personagem não tem deslocamento suficiente até mesmo para percorrer 1,5 metros (um quadrado). Nesse caso, o personagem pode usar uma ação de rodada completa para se deslocar 1,5 metros (um quadrado) em qualquer direção, até mesmo na diagonal. Mesmo que isto pareça um passo de 1,5 metros, não é, e, portanto, provoca ataques de oportunidade normalmente. O personagem não pode tirar vantagem desta regra para se mover através de terrenos intransitáveis ou se mover quando todo o movimento é proibido para ele.

O personagem não pode correr ou investir por qualquer quadrado que prejudicaria o seu movimento.

Movimento Local

Personagens que exploram uma área usam o movimento local, medida em metros por minuto.

Caminhada: Um personagem pode andar sem problemas na escala local.

Passo Acelerado: Um personagem pode se apressar sem problemas na escala local. Consulte o movimento de viagem, a seguir, para o movimento medido em quilômetros por hora.

Corrida: Um personagem pode correr por um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição em escala local sem necessidade de descansar. Consulte o Capítulo 8 para as regras que cobrem longos períodos de corrida.

Movimento de Viagem

Personagens que cobrem distâncias muito grandes utilizam movimento de viagem. Movimento de viagem é medido em quilômetros por hora ou quilômetros por dia. Um dia representa 8 horas de tempo real de viagem. Para remar embarcações, um dia representa 10 horas de remo. Para um navio de vela, representa 24 horas.

Caminhada: Um personagem pode andar oito horas em um dia de viagem sem nenhum problema. Andar a pé por mais tempo do que isso pode cansá-lo (consulte passo acelerado, abaixo).

Passo Acelerado: Um personagem pode se apressar por 1 hora sem nenhum problema. Apressar uma segunda hora entre seus ciclos de sono causa 1 ponto de dano não letal, e cada hora adicional causa duas vezes o dano recebido durante a hora anterior. Um personagem que recebe qualquer dano não letal por andar com um passo acelerado fica fatigado.

Um personagem fatigado não pode correr ou investir e recebe uma penalidade de -2 em Força e Destreza. Eliminar o dano não letal também elimina a fadiga.

Corrida: Um personagem não pode correr por um longo período de tempo. As tentativas de correr e descansar em ciclos tornam-se efetivamente um passo acelerado.

Terreno: O terreno através do qual um personagem viaja afeta a distância que ele pode cobrir em uma hora ou um dia (consulte a Tabela 7-8). A rodovia é uma via reta, larga e pavimentada. A estrada é tipicamente uma pista de terra. A trilha é como uma

Tabela 7-4: Capacidade de Carga

Valor de Força	Carga Leve	Carga Média	Carga Pesada
1	1,5 Kg ou menos	2–3 Kg	3,5–5 Kg
2	3 Kg ou menos	3,5–6,5 Kg	7–10 Kg
3	5 Kg ou menos	5,5–10 Kg	10,5–15 Kg
4	6,5 Kg ou menos	7–13 Kg	13,5–20 Kg
5	8 Kg ou menos	8,5–16,5 Kg	17–25 Kg
6	10 Kg ou menos	10,5–20 Kg	20,5–30 Kg
7	11,5 Kg ou menos	12–23 Kg	23,5–35 Kg
8	13 Kg ou menos	13,5–26,5 Kg	27–40 Kg
9	15 Kg ou menos	15,5–30 Kg	30,5–45 Kg
10	16,5 Kg ou menos	17–33 Kg	33,5–50 Kg
11	19 Kg ou menos	19,5–38 Kg	38,5–57,5 Kg
12	21,5 Kg ou menos	22–43 Kg	43,5–65 Kg
13	25 Kg ou menos	25,5–50 Kg	50,5–75 Kg
14	29 Kg ou menos	29,5–58 Kg	58,5–87,5 Kg
15	33 Kg ou menos	33,5–66,5 Kg	67–100 Kg
16	38 Kg ou menos	38,5–76,5 Kg	77–115 Kg
17	43 Kg ou menos	43,5–86,5 Kg	87–130 Kg
18	50 Kg ou menos	50,5–100 Kg	100,5–150 Kg
19	58 Kg ou menos	58,5–116,5 Kg	117–175 Kg
20	66,5 Kg ou menos	67–133 Kg	133,5–200 Kg
21	76,5 Kg ou menos	77–153 Kg	153,5–230 Kg
22	86,5 Kg ou menos	87–173 Kg	173,5–260 Kg
23	100 Kg ou menos	100,5–200 Kg	200,5–300 Kg
24	116,5 Kg ou menos	117–233 Kg	233,5–350 Kg
25	133 Kg ou menos	133,5–266,5 Kg	267–400 Kg
26	153 Kg ou menos	153,5–306,5 Kg	307–460 Kg
27	173 Kg ou menos	173,5–346,5 Kg	347–520 Kg
28	200 Kg ou menos	200,5–400 Kg	400,5–600 Kg
29	233 Kg ou menos	233,5–466,5 Kg	467–700 Kg
+10	×4	×4	×4

Tabela 7-5: Efeitos de Sobrecarga

Carga	Des Máxima	Penalidade	Deslocamento (9 m)	Deslocamento (6m)	Correr
Média	+3	–3	6 m	4,5 m	×4
Pesada	+1	–6	6 m	4,5 m	×3

estrada, exceto que ela permite viajar apenas em uma fila única e não beneficia um grupo de viagem com veículos. Terreno sem trilhas é uma área selvagem sem caminhos marcados.

Marcha Forçada: Em um dia de caminhada normal, um personagem caminha por 8 horas. O resto do horário com luz natural é gasto em montar e desmontar acampamento, descansar e comer.

Um personagem pode andar por mais de 8 horas em um dia, fazendo uma marcha forçada. Para cada hora de marcha, além das 8 horas, é necessário um teste de Constituição (CD 10, com um modificador de +2 por hora adicional). Se o personagem falhar no teste, ele sofre 1d6 pontos de dano não letal. Um personagem que recebe qualquer dano não letal de uma marcha forçada fica fatigado. Eliminar o dano não letal também elimina a fadiga. É possível que um personagem marche até a inconsciência ao tentar ultrapassar seu limite.

Tabela 7-6: Deslocamento e Distância

Movimentação	4,5 metros	6 metros	9 metros	12 metros
*Uma Rodada (Tático)**				
Caminhada	4,5 m	6 m	9 m	12 m
Passo Acelerado	9 m	12 m	18 m	24 m
Corrida (x3)	13,5 m	18 m	27 m	36 m
Corrida (x4)	18 m	24 m	36 m	48 m
Um Minuto (Local)				
Caminhada	45 m	60 m	90 m	120 m
Passo Acelerado	90 m	120 m	180 m	240 m
Corrida (x3)	135 m	180 m	270 m	360 m
Corrida (x4)	180 m	240 m	360 m	480 m
Uma Hora (Viagem)				
Caminhada	2,5 km	3 km	4,5 km	6 km
Passo Acelerado	4,5 km	6 km	9 km	12 km
Corrida	—	—	—	—
Um Dia (Viagem)				
Caminhada	18 km	24 km	36 km	48 km
Passo Acelerado	—	—	—	—
Corrida	—	—	—	—

* Movimento tático é frequentemente medido em quadrados na grade batalha (1 quadrado = 1,5 metros), em vez de metros.

Tabela 7-7: Movimento Restrito

Condição	Custo Adicional para se Movimentar
Terreno Difícil	x2
Obstáculo*	x2
Baixa visibilidade	x2
Intransponível	-

*Pode exigir um teste de perícia

Movimento Montado: A montaria que possui um cavaleiro pode se mover com um passo acelerado. No entanto, o dano que leva ao fazê-lo é letal, não dano não letal. A criatura também pode ser montada em uma marcha forçada, mas seus testes de Constituição automaticamente falham, e os danos que ela recebe são letais. Montarias também se tornam fatigadas quando recebem qualquer dano por passo acelerado ou marcha forçada.

Consulte a Tabela 7-9: Montaria e veículos, para maiores informações sobre o deslocamento de montarias e de veículos puxados por animais de tração.

Movimento Aquático: Consulte a Tabela 7-9, para maiores informações sobre o deslocamento de veículos aquáticos.

Fuga e Perseguição

Calculando o deslocamento rodada por rodada, simplesmente contando quadrados, é impossível para um personagem lento fugir de um personagem rápido, determinado a persegui-lo, sem circunstâncias atenuantes. Da mesma forma, não é nenhum problema para um personagem rápido fugir de uma criatura mais lenta.

Às vezes, a perseguição ocorre por via terrestre e pode durar o dia todo, com os dois lados apenas ocasionalmente vislumbrando um ao outro à distância. No caso de uma perseguição longa,

um teste de Constituição por ambas as partes determina quem pode manter o ritmo por mais tempo. Se a criatura que está sendo perseguido joga um resultado melhor, fica longe. Se não, o caçador alcança sua presa, superando-a pela resistência física.

TABELA 7-8: TERRENO E MOVIMENTAÇÃO DE VIAGEM

Terreno	Rodovia	Estrada ou Trilha	Sem Trilha
Deserto, arenoso	×1	×1/2	×1/2
Floresta	×1	×1	×1/2
Colinas	×1	×3/4	×1/2
Selva	×1	×3/4	×1/4
Brejo	×1	×1	×3/4
Montanhas	×3/4	×3/4	×1/2
Planícies	×1	×1	×3/4
Pântano	×1	×3/4	×1/2
Tundra, congelada	×1	×3/4	×3/4

TABELA 7-9: MONTARIA E VEÍCULOS

Montaria/Veículos	Por Hora	Por Dia
Montaria (com carga)		
Cavalo leve	9 km	63 km
Cavalo leve (87,5–262,5kg)[1]	6 km	48 km
Cavalo pesado	9 km	63 km
Cavalo pesado (114,5–345kg)[1]	6 km	48 km
Pônei	6 km	51 km
Pônei (75,5–225kg)[1]	4,5 km	37,5 km
Cão de montaria	6 km	51 km
Cão de montaria (50,5–150kg)[1]	4,5 km	37,5 km
Charrete ou carroça	3 km	24 km
Navio		
Balsa ou chata (vara ou reboque)[2]	0,75 km	7,5 km
Barcaça (remo)[2]	1,5 km	15 km
Barco a remo (remo)[2]	2,25 km	22,5 km
Veleiro (vela)	3 km	72 km
Navio de guerra (vela e remo)	3,75 km	90 km
Navio (vela e remo)	4,5 km	108 km
Galeão (vela e remo)	6 km	144 km

1 Quadrupedes, como o cavalo, podem carregar cargas mais pesadas do que personagens. Consulte a Capacidade de Carga na página 171 para maiores informações.
2 Balsas, chatas, barcaças e barcos a remo são geralmente usados em lagos e rios. Se eles seguirem a correnteza, adicione a velocidade da correnteza (normalmente 4,5 quilômetros por hora) à velocidade do veículo. Além das 10 horas de remo, um veículo pode flutuar por 14 horas adicionais se alguém o guiar, adicionando mais 66 quilômetros à distância percorrida do dia. Estes veículos não podem ser remados contra uma correnteza mais forte, mas ele pode ser puxado por uma besta de carga pela margem.

EXPLORAÇÃO

Poucas regras são tão vitais para o sucesso de uma aventura quanto as referentes à visão, iluminação e como quebrar coisas. Regras para cada uma dessas situações são explicadas abaixo.

Visão e Iluminação

Anões e meio-orcs tem visão no escuro, mas as outras raças apresentadas no Capítulo 2 precisam de luz para enxergar. Consulte a Tabela 7-10 para ver o raio de iluminação de uma fonte de luz e quanto tempo dura. O aumento indica uma área fora do raio de iluminação em que o nível de luz é aumentado de um passo (da escuridão para a penumbra, por exemplo).

Em uma área de luz brilhante, todos os personagens podem ver claramente. Algumas criaturas, como aquelas com sensibilidade à luz e cegueira causada pela luz, recebem penalidades quando estão em áreas de luz brilhante. Uma criatura não pode usar Furtividade em uma área de luz, a menos que seja invisível ou tenha cobertura. Áreas de luz brilhante incluem áreas externas com luz do sol direta e dentro da área de uma magia *luz do dia*.

Iluminação normal funciona da mesma forma que a luz brilhante, mas personagens com sensibilidade à luz e cegueira à luz não recebem penalidade. Áreas de luz normal incluem abaixo da copa de uma floresta durante o dia, dentro de 6 metros de uma tocha, e dentro da área de uma magia *luz*.

Em uma área de penumbra, um personagem pode ver um pouco. Criaturas dentro desta área têm ocultação (20% de chance de esquiva em combate) contra aqueles sem visão no escuro ou outra habilidade que permita ver na escuridão. A criatura dentro de uma área de pouca luz pode fazer um teste de Furtividade para se ocultar. Áreas de penumbra incluem áreas externas a noite com uma lua no céu, uma noite estrelada, e a área entre 6 a 12 metros de uma tocha.

Nas áreas de escuridão, criaturas sem visão no escuro ficam efetivamente cegas. Além dos efeitos óbvios, uma criatura cega tem uma chance de erro de 50% em combate (todos os adversários têm ocultação total), perde qualquer bônus de Destreza na CA, recebe uma penalidade de -2 na CA, e recebe uma penalidade de -4 em testes de Percepção que dependam da visão e na maioria dos testes de perícia baseados em Força e Destreza. Áreas de escuridão incluem uma masmorra escura, a maioria das cavernas, e áreas externas em uma noite nublada sem lua.

Personagens com visão na penumbra (elfos, gnomos e meio-elfos) podem ver objetos duas vezes mais longe que o alcance normal. Duplique o raio de eficiência de luz brilhante, luz normal e penumbra para esses personagens.

Personagens com visão no escuro (anões e meio-orcs) podem ver normalmente as áreas iluminadas, bem como as áreas escuras dentro de 20 metros. A criatura não pode se esconder dentro de 20 metros de um personagem com visão no escuro, a menos que seja invisível ou possua cobertura.

Quebrar e Invadir

Ao tentar quebrar um objeto, o personagem tem duas opções: quebra-lo com uma arma ou com sua força bruta.

Atacando um objeto

Destruir uma arma ou escudo com uma arma cortante ou de concussão pode ser realizado por uma manobra de combate Fender (consulte o Capítulo 8). Quebrar um objeto é como Fender uma arma ou escudo, exceto que seu teste de manobra de combate se opõe à CA do objeto. Geralmente, o personagem pode quebrar um objeto apenas com uma arma de concussão ou corte.

Classe de Armadura: Objetos são mais fáceis de acertar do que as criaturas, porque eles não costumam se mover, mas muitos são resistentes o suficiente para ignorar um pouco de dano de cada golpe. A Classe de Armadura de um objeto é igual a 10 + seu modificador de tamanho (consulte a Tabela 7-11) + seu modificador de Destreza. Um objeto inanimado não tem apenas uma destreza de 0 (-5 de penalidade na CA), mas também uma penalidade adicional de -2 à sua CA. Além disso, se o personagem fizer uma ação de rodada completa para alinhar um ataque, ele tem um sucesso automático com uma arma de combate corpo a corpo e um bônus de +5 nas jogadas de ataque com uma arma de combate à distância.

Dureza: Cada objeto tem dureza, um número que representa o quão bem ele resiste a danos. Quando um objeto é danificado, subtrai-se a sua dureza dos danos. Apenas o dano superior à dureza é subtraído dos pontos de vida do objeto (consulte a Tabela 7-12, Tabela 7-13 e Tabela 7-14).

Pontos de Vida: O total de pontos de vida de um objeto depende do que ele é feito e de seu tamanho (consulte a Tabela 7-12, Tabela 7-13 e Tabela 7-14). Objetos que recebem dano igual ou superior à metade de seus pontos de vida totais ganham a condição quebrada (consulte o Anexo 2). Quando os pontos de vida de um objeto atingem 0, ele está arruinado.

Objetos muito grandes têm diferentes totais de pontos de vida para diferentes seções.

Ataques de Energia: Ataques de energia causam metade do dano para a maioria dos objetos. Divida o dano por 2 antes de aplicar à dureza do objeto. Alguns tipos de energia podem ser particularmente eficazes contra certos objetos, sujeitos ao critério do Mestre.

Por exemplo, fogo pode fazer o dano total contra pergaminho, pano e outros objetos que queimam facilmente. Ataques sônicos podem fazer dano total contra vidro e objetos de cristal.

Dano de Armas de Combate à Distância: Objetos recebem metade do dano de armas de combate à distância (exceto armas de cerco ou algo semelhante, consulte a página 434). Divida o dano causado por 2 antes de aplicá-lo à dureza do objeto.

Armas Ineficazes: Certas armas simplesmente não podem causar dano a certos objetos. Por exemplo, uma arma de concussão não pode ser utilizada para danificar uma corda. Da mesma forma, as armas de combate corpo a corpo têm pouco efeito sobre paredes de pedra e portas, a menos que elas sejam projetados para quebrar pedra, como uma picareta ou martelo.

Imunidades: Objetos são imunes a danos não letais e a acertos críticos.

Armaduras, Escudos e Armas Mágicas: Cada +1 de bônus de melhoria adiciona +2 à dureza da armadura, arma ou escudo, e +10 pontos de vida do item.

Tabela 7-10: Fontes de Luz e Iluminação

Objeto	Normal	Penumbra	Duração
Vela[1]	-	1,5 m	1 h
Tocha da Chama Eterna	6 m	12 m	Permanente
Lanterna comum	4,5 m	9 m	6 h/meio litro
Lanterna focada	Cone 18 m	Cone 26 m	6 h/meio litro
Lanterna coberta	9 m	18 m	6 h/meio litro
Bastão solar	9 m	18 m	6 h
Tocha	6 m	12 m	1 h

Magia	Normal	Penumbra	Duração
Chama contínua	6 m	12 m	Permanente
Globos de luz (tochas)	6 m (cada)	12 m (cada)	1 min
Luz do dia	18 m[2]	36 m	10 min/nível
Luz	6 m	12 m	10 min/nível

1 Uma vela não fornece luz normal, apenas penumbra.
2 A iluminação criada pela magia *luz do dia* é brilhante.

Tabela 7-11: Tamanho e Classe de Armadura de Objetos

Tamanho	Modificador de CA
Colossal	–8
Imenso	–4
Enorme	–2
Grande	–1
Médio	+0
Pequeno	+1
Miúdo	+2
Diminuto	+4
Minúsculo	+8

Vulnerabilidade a Determinados Ataques: Alguns ataques são especialmente bem sucedidos contra alguns objetos. Nesses casos, os ataques causam o dobro de seu dano normal e podem ignorar a dureza do objeto.

Objetos Danificados: Um objeto danificado permanece funcional, com a condição de quebrado, até que seus pontos de vida são reduzidos a 0, momento em que ele é destruído.

Objetos danificados (mas não destruídos) podem ser reparados com a perícia Ofícios e algumas magias específicas.

Testes de Resistência: Itens mundanos (não mágicos) nunca fazem testes de resistência. Considera-se que eles falharam em seus testes de resistência, por isso são sempre totalmente afetados por magias e outros ataques que permitem testes de resistência para resistir ou negar. Um item empunhado por um personagem (seja ele agarrado, tocado ou vestido), faz testes de resistência como o personagem (ou seja, usa o bônus de resistência do personagem).

Itens mágicos sempre fazem testes de resistência. O bônus de fortitude, reflexos e vontade de um item mágico é igual a 2 + metade do nível do conjurador que o criou. Um item mágico faz testes de resistência como o seu proprietário ou usa seu próprio bônus em um teste de resistência, o que for melhor.

Objetos Animados: Objetos animados contam como criaturas para fins de determinação da sua Classe de Armadura (não os trate como objetos inanimados).

Quebrando Itens

Se um personagem tenta quebrar ou arrombar algo com força bruta ao invés de causar dano, utilize um teste de Força (ao invés de uma jogada de ataques e de dano, como seria feito em relação a uma Manobra Fender) para determinar se ele tem sucesso.

Já que a dureza não afeta o CD de Quebra de um objeto, este valor depende mais da construção do item que do material do qual ele é feito. Consulte a tabela 7-15 para CD de Quebra comum.

Se um item perdeu metade ou mais de seus pontos de vida, o item ganha a condição quebrado (consulte o Apêndice 2)e o CD para quebrar é diminuído em 2.

Criaturas maiores e menores ganham os seguintes bônus e penalidades de tamanho em testes de Força para quebrar portas: Minúsculo –16, Diminuto –12, Miúdo –8, Pequeno –4, Grande +4, Enorme +8, Imenso +12, Colossal +16.

Um pé de cabra ou um aríete portátil melhoram as chances de arrombar uma porta (consulte o Capítulo 6).

Tabela 7-12: Dureza e Pontos de Vida de Armaduras, Armas e Escudos Comuns

Arma ou Escudo	Dureza[1]	Pontos de Vida[2,3]
Lâmina leve	10	2
Lâmina de uma mão	10	5
Lâmina de duas mãos	10	10
Arma leve com haste de metal	10	10
Arma de uma mão com haste de metal	10	20
Arma leve com haste	5	2
Arma de uma mão com haste	5	5
Arma de duas mãos com haste	5	10
Arma de projétil	5	5
Armadura	especial[4]	bônus de armadura x5
Broquel	10	5
Escudo pequeno de madeira	5	7
Escudo grande de madeira	5	15
Escudo pequeno de metal	10	10
Escudo grande de metal	10	20
Escudo de corpo	5	20

1 Adicione +2 a cada +1 de bônus de itens mágicos.
2 Os valores de PV dados refletem armaduras, armas e escudos Médios. Divida por 2 para cada categoria de tamanho de um item menor que Médio, ou multiplique por 2 para cada categoria de tamanho maior que Médio.

3 Adicione 10 PV para cada +1 de bônus de melhoria de um item mágico
4 Varia de acordo com o material utilizado; consulte a Tabela 7–13: Dureza de Materiais e Pontos de Vida.

Tabela 7-13: Dureza de Materiais e Pontos de Vida

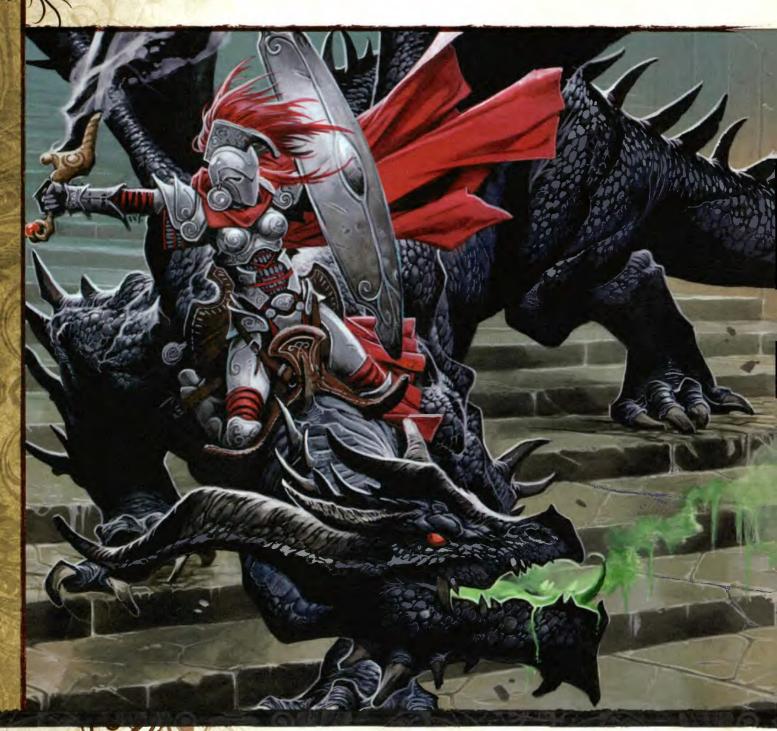
Material	Dureza	Pontos de Vida
Vidro	1	1/por 2,5 centímetros
Papel ou pergaminho	0	2/por 2,5 centímetros
Corda	0	2/por 2,5 centímetros
Gelo	0	3/por 2,5 centímetros
Couro tratado ou cru	2	5/por 2,5 centímetros
Madeira	5	10/por 2,5 centímetros
Pedra	8	15/por 2,5 centímetros
Ferro ou aço	10	30/por 2,5 centímetros
Mithral	15	30/por 2,5 centímetros
Adamante	20	40/por 2,5 centímetros

Tabela 7-14: Dureza de Objetos e Pontos de Vida

Objeto	Dureza	Pontos de Vida	CD para quebrar
Corda (2,5 cm de diâmetro)	0	2	23
Porta de madeira simples	5	10	13
Arca pequena	5	1	17
Porta de madeira de boa qualidade	5	15	18
Arca de tesouro	5	15	23
Porta de madeira reforçada	5	20	23
Parede de tijolos (30 cm de espessura)	8	90	35
Parede de pedra talhada (1 m de espessura)	8	540	50
Corrente	10	5	26
Algemas	10	10	26
Algemas obra-prima	10	10	28
Porta de ferro (5 cm de espessura)	10	60	28

Tabela 7-15: CD para Derrubar ou Romper Itens

Teste de Força para:	CD
Derrubar porta simples	13
Derrubar porta comum	18
Derrubar porta reforçada	23
Romper amarras de corda	23
Dobrar barras de ferro	24
Derrubar porta com barricada	25
Romper algemas	26
Derrubar porta de ferro	28
Ajuste de CD por magia*	
Cerrar Portas	+5
Tranca arcana	+10

* Caso ambos se apliquem, use o maior valor.

8 Combate

Pousando sobre as antigas escadas em uma chuva de lascas e seixos, o dragão de escamas cor de ônix e seu cavaleiro de manto vermelho exultaram com seu triunfo iminente, prontos para finalmente dar fim aos novatos que há muito tempo atormentavam sua senhora. Com seus recursos e determinação já no limite, Seelah, Ezren, Harsk e Lem prepararam suas espadas e magias mais uma vez. Eles venceram inúmeros inimigos e suportaram provas aparentemente impossíveis até agora, mas nunca haviam enfrentado um desafio tão temível quanto um dragão. No entanto, naquele momento, cada um deles sabia que encarava uma escolha bem simples: a vitória ou a morte.

Nas regiões selvagens do mundo, onde monstros têm seu domínio, uma espada afiada e um escudo resistente são meios muito mais eficazes de comunicação do que palavras. O combate é uma parte comum de *Pathfinder RPG* e as seguintes regras explicam esse processo crucial.

COMO O COMBATE FUNCIONA

O combate é cíclico; cada um age em seu turno, em um ciclo regular de rodadas. O combate segue esta sequência:

1. Quando o combate começa, todos os combatentes jogam iniciativa.

2. Determine quais personagens estão cientes de seus oponentes. Esses personagens podem agir durante uma rodada de surpresa. Se todos os personagens estão cientes de seus oponentes, prossiga para a primeira rodada normal. Consulte a seção de surpresa para obter mais informações.

3. Após a rodada de surpresa (se houver), todos os combatentes estão prontos para começar a primeira rodada normal de combate.

4. Combatentes atuam em ordem, de acordo com sua jogada de iniciativa (do maior para o menor).

5. Quando todo mundo já agiu em seu turno, a próxima rodada começa com o combatente com a maior iniciativa, e os passos 3 e 4 são repetidos até o fim do combate.

A Rodada de Combate

Cada rodada representa 6 segundos no mundo do jogo; há 10 rodadas em um minuto de combate. A rodada normalmente permite que cada personagem envolvido em uma situação de combate possa agir.

A atividade de cada rodada começa com o personagem com a maior iniciativa e prossegue em ordem decrescente. Quando chega o turno de um personagem na sequência de iniciativa, estepersonagem executa todas as suas ações da rodada. (Para exceções, consulte Ataques de Oportunidade na página 180 e Ações Especiais de Iniciativa na página 202).

Quando as regras se referem a uma "rodada completa", elas normalmente descrevem um período de tempo que começa a partir de um ponto específico de iniciativa em uma rodada e termina neste mesmo ponto da contagem de iniciativa na próxima rodada. Efeitos que duram certo número de rodadas terminam imediatamente antes da mesma contagem de iniciativa em que começaram.

Iniciativa

No início de um combate, cada combatente faz um teste de iniciativa. Um teste de iniciativa é um teste de Destreza. Cada personagem aplica seu modificador de Destreza no teste, bem como outros modificadores de talentos, magias e outros efeitos. Personagens agem em ordem, contando a partir do resultado mais elevado para o mais baixo. Em cada rodada que se segue, os personagens agem na mesma ordem (a menos que um personagem escolha uma ação que resulte em uma mudança em sua iniciativa, consulte Ações Especiais de Iniciativa na página 202).

Se dois ou mais combatentes possuem o mesmo resultado no teste de iniciativa, os combatentes que estão empatados devem ser ordenados entre si de acordo com seus modificadores de iniciativa (mais alto primeiro). Se ainda houver empate, os personagens empatados devem jogar um dado para determinar qual deles age antes do outro.

Desprevenido: No início de um combate, antes que o personagem tenha a chance de agir (especificamente, antes de seu primeiro turno regular na ordem de iniciativa), o personagem está desprevenido. Ele não pode usar seu bônus de Destreza na CA (se houver), enquanto desprevenido. Bárbaros e ladinos com nível alto o suficiente podem ter esquiva sobrenatural, que lhes garantem a habilidade de não poderem ser pegos desprevenidos. Personagens com a habilidade esquiva sobrenatural mantêm seu bônus de Destreza em sua CA e podem fazer ataques de oportunidade antes de agir na primeira rodada do combate. Um personagem desprevenido não pode fazer ataques de oportunidade, a menos que ele tenha o talento Reflexos em Combate.

Inação: Mesmo que o personagem não possa efetuar nenhuma ação, ele mantém sua pontuação de iniciativa pela duração do encontro.

Surpresa

Quando um combate começa, se o personagem não está ciente de seus adversários e eles estão cientes dele, o personagem é surpreendido.

Às vezes, todos os combatentes de um lado estão cientes dos seus adversários, às vezes nenhum está e, às vezes, apenas alguns deles estão. Às vezes, alguns combatentes de ambos os lados estão cientes e em outra situação ambos os lados não estão cientes.

Determinar essa conscientização pode exigir testes de Percepção ou outros testes.

A Rodada Surpresa: Se alguns, mas não todos os combatentes, estão cientes de seus oponentes, uma rodada surpresa acontece antes das rodadas regulares começarem. Em ordem de iniciativa (do maior para o menor), os combatentes que começaram a batalha cientes de seus oponentes podem efetuar uma ação padrão ou de movimento durante a rodada surpresa. O personagem também pode efetuar ações livres durante a rodada surpresa. Se ninguém ou todo mundo está surpreso, a rodada surpresa não ocorre.

Combatentes surpreendidos: Combatentes que não passaram em seus testes de Percepção no início da batalha não agem na rodada surpresa. Esses combatentes estão desprevenidos porque não agiram ainda, então eles perdem qualquer bônus de Destreza na CA.

ESTATÍSTICAS DE COMBATE

Esta seção resume as estatísticas que determinam o sucesso em combate, e detalha como usá-las.

Jogada de Ataque

Uma jogada de ataque representa a tentativa do personagem de atacar seu oponente em seu turno durante uma rodada. Quando o jogador faz uma jogada de ataque, ele joga um d20 e adiciona seu bônus de ataque. (Outros modificadores podem também ser aplicados a esta jogada.) Se o resultado for igual ou superior à Classe de Armadura do alvo, ele acerta e causa dano.

Erros e Acertos Automáticos: Um 1 natural (a jogada do d20 resulta em 1) em uma jogada de ataque é sempre um erro. Um 20 natural (a jogada do d20 resulta em 20) é sempre um acerto.

Um 20 natural também é uma ameaça de crítico, um possível acerto crítico (consulte a ação de ataque na página 182).

Bônus de Ataque

O bônus de ataque do personagem com uma arma de combate corpo a corpo é o seguinte:

Bônus base de ataque + modificador de Força + modificador de tamanho

Com uma arma de combate à distância, o seu bônus de ataque é o seguinte:

Bônus base de ataque + modificador de Destreza + modificador de tamanho + penalidade de alcance

Classe de Armadura

A Classe de Armadura do personagem (CA) representa o quão difícil é para os adversários acertarem um golpe sólido, que cause dano. É o resultado de uma jogada de ataque que o adversário precisa alcançar para acertá-lo. A CA é igual ao seguinte:

10 + bônus de armadura + bônus de escudo + modificador de Destreza + outros modificadores

Note-se que a armadura limita o bônus de Destreza do personagem, então se ele vestir uma armadura, pode não ser capaz de aplicar seu bônus de Destreza total em sua CA (consulte a Tabela 6-6).

Às vezes, o personagem não pode usar seu bônus de Destreza (se o tiver). Se ele não pode reagir a um golpe, ele não pode usar seu bônus de Destreza na CA. Se ele não tem um bônus de Destreza, a CA não muda.

Outros Modificadores: Há muitos outros fatores modificam a CA.

Bônus de Melhoria: O bônus de melhoria se aplica à armadura para aumentar o bônus de armadura que ela proporciona.

Bônus de Deflexão: Efeitos mágicos de deflexão repelem os ataques e melhoram a sua CA.

Armadura Natural: Se a raça do personagem tem um couro espesso, escamas ou pele grossa, então garante um bônus em sua CA.

Bônus de Esquiva: O bônus de esquiva representa o personagem ativamente evitando golpes. Qualquer situação que lhe nega o seu bônus de Destreza também nega o bônus de esquiva. (Vestir armadura, no entanto, não limita esse bônus do jeito que limita um bônus de Destreza na CA). Diferentemente da maioria dos outros bônus, os bônus de esquiva se acumulam uns com os outros.

Modificador de Tamanho: O personagem recebe um bônus ou penalidade para a sua CA com base no seu tamanho. Consulte a Tabela 8-1.

Ataques de Toque: Alguns ataques ignoram completamente armadura, incluindo escudos e armadura natural; o agressor só precisa tocar um inimigo para que um ataque cause seu efeito completo. Nesses casos, o atacante faz uma jogada de ataque de toque (seja à distância ou corpo a corpo). Quando o personagem é o alvo de um ataque de toque, a CA não inclui qualquer bônus

Tabela 8-1: Modificador de Tamanho

Tamanho	Modificador de Tamanho
Colossal	-8
Imenso	-4
Enorme	-2
Grande	-1
Médio	+0
Pequeno	+1
Miúdo	+2
Diminuto	+4
Minúsculo	+8

de armadura, bônus de escudo ou bônus de armadura natural. Todos os outros modificadores, como o modificador de tamanho, modificador de Destreza e o bônus de deflexão (se houver) são aplicados normalmente. Algumas criaturas têm a capacidade de fazer ataques de toque incorpóreos. Esses ataques contornam objetos sólidos, como armaduras e escudos, passando por eles. Ataques de toque incorpóreos funcionam de forma semelhante aos ataques de toque normais, exceto que também ignoram bônus de cobertura. Ataques de toque incorpóreos não ignoram o bônus de armadura concedido por efeitos de força, como a *armadura arcana e braçadeiras da armadura.*

Dano

Se o ataque for bem sucedido, o personagem causa dano. O tipo de arma usada determina a quantidade de dano causado.

O dano reduz pontos de vida atuais do alvo.

Dano Mínimo: Se penalidades reduzem o resultado do dano a menos de 1, um acerto ainda causa 1 ponto de dano não letal (consulte a página 191).

Bônus de Força: Quando o personagem acerta com uma arma de combate corpo a corpo ou de arremesso, incluindo uma funda, adiciona seu modificador de Força à jogada de dano. Uma penalidade de Força, mas não um bônus, aplica-se a jogadas de dano feitas com um arco que não seja composto.

Armas na Mão Inábil: Quando o personagem causa dano com uma arma em sua mão inábil, adiciona apenas metade de seu bônus de força. Se o personagem possuir uma penalidade de Força, aplique-a de forma integral.

Empunhar uma Arma de Duas Mãos: Quando o personagem causa dano com uma arma que está empunhando com duas mãos, ele adiciona 1,5 vezes o seu bônus de Força (penalidades de Força não são multiplicadas). No entanto, o personagem não recebe esse bônus de Força maior ao usar uma arma leve com as duas mãos.

Multiplicação de Dano: Às vezes o personagem multiplica o dano por algum fator, como em um acerto crítico. Jogue o dano (com todos os modificadores) várias vezes e some os resultados.

Nota: Quando o personagem multiplica danos mais de uma vez, cada multiplicador é aplicado no dano original, antes da multiplicação. Então, se o jogador deve dobrar o dano duas vezes, o resultado final é três vezes o dano normal.

Exceção: Dados de dano extra para além do dano normal da arma nunca são multiplicados.

Dano de Atributo: Certas criaturas e efeitos mágicos podem causar danos de habilidade temporários ou permanentes (uma redução de um valor de atributo). As regras relativas ao dano de atributo são encontradas no Apêndice 1.

Pontos de Vida

Quando o valor total dos pontos de vida chegam a 0, o personagem fica incapacitado. Quando eles chegam a -1, o personagem está morrendo. Quando eles chegam a um valor negativo igual ao seu valor de Constituição, o personagem está morto. Consulte Ferimentos e Morte (página 189) para obter mais informações.

Ataques de Oportunidade

Às vezes, uma criatura em um combate corpo a corpo abaixa sua guarda ou efetua uma ação imprudente. Neste caso, os combatentes próximos a ele podem tirar proveito de seu lapso na defesa para atacá-lo gratuitamente. Esses ataques livres são chamados ataques de oportunidade. Consulte os ataques de oportunidade no diagrama para ver um exemplo de como eles funcionam.

Área Ameaçada: O personagem ameaça todos os quadrados em que possa fazer um ataque corpo a corpo, mesmo quando não é o seu turno. Geralmente, isso significa todos os quadrados adjacentes ao seu espaço (incluindo os diagonais). Um inimigo que efetua certas ações, estando em um quadrado ameaçado, provoca um ataque de oportunidade do personagem. Se o personagem estiver desarmado, não ameaçará nenhum quadrado e, portanto, não pode fazer ataques de oportunidade.

Armas de Alcance: A maioria das criaturas de tamanho Médio ou menor tem um alcance de 1,5 metros. Isso significa que eles podem fazer ataques corpo a corpo apenas contra criaturas até 1,5 metros (um quadrado) de distância. No entanto, criaturas Pequenas e Médias que empunham armas de alcance ameaçam mais quadrados do que uma criatura típica. Além disso, a maioria das criaturas com tamanho maior do que Médio tem um alcance natural de 3 metros ou mais.

Provocar um Ataque de Oportunidade: Dois tipos de ações podem provocar ataques de oportunidade: sair de uma área ameaçada e efetuar determinadas ações dentro de uma área ameaçada.

Movimentação: Sair de um quadrado ameaçado geralmente provoca ataques de oportunidade de adversários que ameaçam. Existem dois métodos comuns de evitar um ataque: um passo de ajuste e uma ação de retirada.

Ações de Distração: Algumas ações, quando realizadas em uma área ameaçada, provocam ataques de oportunidade ao desviar a atenção do personagem da batalha. A tabela 8-2 lista muitas ações que provocam ataques de oportunidade.

Lembre-se que ações que normalmente provocam ataques de oportunidade podem ter exceções a essa regra.

Efetuar um Ataque de Oportunidade: Um ataque de oportunidade é um ataque corpo a corpo, e a maioria dos personagens só pode fazer um por rodada. O personagem não tem que fazer um ataque de oportunidade se não quiser. Ele faz seu ataque de oportunidade com seu bônus de ataque normal, mesmo que já tenha atacado na rodada.

Um ataque de oportunidade "interrompe" o fluxo normal de ações da rodada. Se um ataque de oportunidade é provocado, ele deve ser resolvido imediatamente, para em seguida continuar com o turno do próximo personagem (ou completar o turno atual, se o ataque de oportunidade foi provocado no meio do turno de um personagem).

Reflexos em Combate e Ataques de Oportunidade Adicionais: Se o personagem tem o talento Reflexos em Combate, pode adicionar seu modificador de Destreza ao número de ataques de oportunidade que pode fazer em uma rodada. Esse talento não permite que o personagem faça mais do que um ataque em uma determinada oportunidade, mas se o mesmo oponente provocar dois ataques de oportunidade do personagem, ele pode fazer dois ataques separados de oportunidade (já que cada um deles representa uma oportunidade diferente). Sair de mais de um quadrado ameaçado pelo mesmo adversário na mesma rodada não conta como mais de uma oportunidade para o oponente. Todos estes ataques são efetuados com seu bônus de ataque total normal.

Deslocamento

O deslocamento do personagem lhe diz o quão longe ele pode mover-se em uma rodada e ainda fazer algo, como atacar ou conjurar uma magia. Sua velocidade depende principalmente de seu tamanho e sua armadura.

Anões, gnomos e halflings possuem um deslocamento de 6 metros (4 quadrados), ou 4,5 metros (3 quadrados) quando usarem armadura média ou pesada (exceto para os anões, que se deslocam 6 metros com qualquer armadura).

Humanos, elfos, meio-elfos, meio-orcs e a maioria dos monstros humanoides possuem um deslocamento de 9 metros (6 quadrados), ou 6 metros (4 quadrados) quando usarem armadura média ou pesada.

Se o personagem usar duas ações de movimento em uma rodada (às vezes chamado de ação de "movimentação dupla"), ele pode mover o dobro de seu deslocamento. Se o personagem usa toda a sua rodada para correr, pode mover o quádruplo de seu deslocamento (ou o triplo, se ele usa uma armadura pesada).

Teste de Resistência

Geralmente, quando o personagem é sujeito a um ataque incomum ou mágico, ele recebe um teste de resistência para evitar ou reduzir o efeito. Como uma jogada de ataque, um teste de resistência é uma jogada de um d20 mais um bônus com base em sua classe e nível (consulte o Capítulo 3) e o valor do atributo associado. Seu modificador do teste de resistência é:

Bônus base de resistência + modificador de atributo

Tipos de Testes de Resistência: Os três tipos diferentes de testes de resistência são Fortitude, Reflexos e Vontade.

Fortitude: Este teste mede a capacidade do personagem de resistir à punição física ou a ataques contra a sua vitalidade e saúde. Aplique o modificador de Constituição a seus testes de resistência de Fortitude.

Reflexos: Este teste mede a capacidade do personagem de se esquivar de ataques de área e situações inesperadas. Aplique o modificador de Destreza a seus testes de resistência de Reflexos.

Vontade: Este teste mede a capacidade de resistir à influência mental, bem como muitos efeitos mágicos. Aplique o modificador de Sabedoria a seus testes de resistência de Vontade.

Classe de Dificuldade de Testes de Resistência: A CD para um teste de resistência é determinada pelo próprio ataque.

Ataques de Oportunidade

Neste combate, Valeros e Seoni enfrentam um ogro e seu companheiro goblin.

#1: Valeros pode se aproximar de forma segura por esse caminho sem provocar um ataque de oportunidade já que ele não passa por um quadrado ameaçado pelo ogro (que tem 3 metros de alcance) ou pelo goblin.

#2: Se Valeros se aproximar por este caminho ele provocará dois ataques de oportunidade, já que ele passa por um quadrado ameaçado por ambas as criaturas.

#3: Seoni se afasta usando uma ação recuar. Dessa maneira, o primeiro quadrado do qual ela sai não é ameaçado, e assim pode se afastar do goblin com segurança, mas quando ela sai do segundo quadrado, ela provoca um ataque de oportunidade do ogro (que tem alcance de 3 metros). Ela poderia, ao invés disso, limitar seu movimento para um passo de 1,5 metros, como uma ação livre, e não provocar nenhum ataque de oportunidade.

Falhas e Sucessos Automáticos: Um 1 natural (a jogada do d20 resulta em 1) em um teste de resistência é sempre uma falha (e pode causar danos aos itens expostos; consulte a tabela Sobrevivência de Itens após um teste de resistência na página 216). Um 20 natural (a jogada do d20 resulta em 20) sempre é um sucesso.

Ações em Combate

Durante um turno, há uma grande variedade de ações que o personagem pode executar, desde golpear com sua espada a conjurar uma magia.

Tipos de Ações

Um tipo de uma ação essencialmente diz quanto tempo a ação precisa para ser executada (no âmbito dos 6 segundos da rodada de combate) e como o movimento é tratado. Existem seis tipos de ações: ações comuns, ações de movimento, ações de rodada completa, ações rápidas, ações imediatas e ações livres.

Em uma rodada normal, o personagem pode realizar uma ação padrão e uma ação de movimento, ou uma ação de rodada completa. O personagem também pode executar uma ação rápida e uma ou mais ações livres. Ele sempre pode efetuar uma ação de movimento no lugar de uma ação padrão.

Em algumas situações (como em uma rodada de surpresa), o personagem pode ficar limitado a executar apenas uma única ação de movimento ou ação padrão.

Ação padrão: Uma ação padrão permite que o personagem faça alguma coisa, mais comumente um ataque ou conjurar uma magia. Consulte a Tabela 8-2 para outras ações padrão.

Ação de Movimento: Uma ação de movimento permite que o personagem mova todo seu deslocamento ou efetue uma ação que leve a mesma quantidade de tempo. Consulte a Tabela 8-2 para outras ações de movimento.

O personagem pode efetuar uma ação de movimento no lugar de uma ação padrão. Se o personagem não se move uma distância real em uma rodada (normalmente porque ele trocou sua ação de movimento por uma ou mais ações equivalentes), ele pode dar um passo de 1,5 metros antes, durante ou depois da ação.

Ação de Rodada Completa: A ação de rodada completa consome todo o esforço do personagem durante uma rodada. O único movimento que ele pode efetuar durante uma ação de rodada completa é um passo de 1,5 metros antes, durante ou depois da ação. O personagem também pode realizar ações livres e ações rápidas (veja abaixo). Consulte a Tabela 8-2 para uma lista de ações de rodada completa.

Algumas ações de rodada completa não permitem dar um passo de 1,5 metros.

Algumas ações de rodada completa podem ser efetuadas como ações comuns, mas apenas em situações em que o personagem está limitado a realizar apenas uma ação padrão durante seu turno. As descrições específicas das ações informam quais permitem esta opção.

Ação Livre: As ações livres consomem uma quantidade muito pequena de tempo e esforço. O personagem pode efetuar uma ou mais ações livres enquanto for efetuar outra ação normalmente. No entanto, há limites razoáveis sobre o que o personagem pode realmente fazer livremente, tal como decidido pelo Mestre.

Ação Rápida: Uma ação rápida consome uma quantidade muito pequena de tempo, mas representa um gasto maior de esforço e energia do que uma ação livre. O personagem pode realizar apenas uma ação rápida por turno.

Ação Imediata: Uma ação imediata é muito semelhante a uma ação rápida, porém pode ser realizada a qualquer momento, mesmo se não for o turno do personagem.

Não exige Ação: Algumas atividades são tão pequenas que nem sequer são consideradas ações livres. Elas literalmente não tomam tempo nenhum e são consideradas parte inerente de outra ação. Colocar a flecha no arco é parte de um ataque com um arco.

Atividade Restrita: Em algumas situações, o personagem pode ser incapaz de efetuar uma rodada completa de ações. Nesses casos, ele está restrito a executar apenas uma única ação padrão ou uma única ação de movimento (além de ações livres e rápidas, normalmente). O personagem não pode efetuar uma ação de rodada completa (embora possa iniciar ou completar uma ação de rodada completa, utilizando uma ação padrão, veja abaixo).

Ações Padrão

A maioria das ações que um personagem efetua, além de movimentar-se, cai na esfera das ações padrão.

Atacar

Fazer um ataque é uma ação padrão.

Ataques Corpo a Corpo: Com uma arma de combate corpo a corpo normal, o personagem pode atacar qualquer adversário dentro de 1,5 metros. (Os oponentes dentro de um raio de 1,5 metros do personagem são considerados adjacentes a ele.) Algumas armas de combate corpo a corpo têm alcance, conforme indicado em suas descrições. Com uma arma de alcance típica, o personagem pode atacar os adversários a 3 metros de distância, mas não pode atacar os inimigos adjacentes (aqueles dentro de 1,5 metros).

Ataques Desarmados: Golpear para causar danos com socos, pontapés e cabeçadas é muito parecido a atacar com uma arma de combate corpo a corpo, exceto pelas seguintes regras:

Ataques de Oportunidade: Atacar desarmado provoca um ataque de oportunidade do alvo, desde que ele esteja armado. O ataque de oportunidade vem antes de seu ataque. Um ataque desarmado não provoca ataques de oportunidade de outros inimigos, nem provoca um ataque de oportunidade de um inimigo desarmado.

Um personagem desarmado não pode efetuar ataques de oportunidade (mas veja Ataques Desarmados "Armados", abaixo).

Ataques Desarmados "Armados": Às vezes, um ataque de uma criatura desarmada conta como um ataque armado. Um monge, um personagem com o talento Golpe Desarmado Aprimorado, um mago efetuando uma magia de ataque de toque, e criaturas com armas físicas naturais contam como se estivessem armados (consulte ataques naturais).

Note que quando um personagem é considerado armado, isto vale tanto para ataque e defesa (o personagem pode fazer ataques de oportunidade).

Dano por Golpe Desarmado: Um golpe desarmado de um personagem Médio causa 1d3 pontos de dano não letal (mais seu modificador de Força, normalmente). Um golpe desarmado de um personagem Pequeno causa 1d2 pontos de dano não letal, enquanto um golpe desarmado de um personagem Grande causa 1d4 pontos de dano não letal. Todo dano de golpes desarmados é dano não letal. Golpes desarmados contam como armas leves (para fins de penalidades por duas armas e assim por diante).

Causar Dano Letal: O personagem pode especificar que seu golpe desarmado causará dano letal antes de fazer sua jogada de ataque, mas recebe uma penalidade de -4 em sua jogada de ataque. Se o personagem possui o talento Golpe Desarmado Aprimorado, pode causar dano letal com um golpe desarmado, sem receber uma penalidade na jogada de ataque.

Ataque à Distância: Com uma arma de combate à distância, o personagem pode atirar ou arremessar contra qualquer alvo que esteja dentro do alcance máximo da arma e na linha de visão. O alcance máximo para uma arma de arremesso é de cinco incrementos de alcance. Para armas de projétil, é de 10 incrementos de alcance. Algumas armas de longo alcance têm intervalos máximos mais reduzidos, conforme especificado em suas descrições.

Ataque Natural: Ataques feitos com armas naturais, como garras e mordidas, são ataques corpo a corpo que podem ser feitos contra qualquer criatura dentro do alcance do personagem (geralmente 1,5 metros). Estes ataques são feitos usando o bônus de ataque total do personagem e causam uma quantidade de dano que depende de seu tipo (mais seu modificador de Força, como normal). Ele não recebe ataques naturais adicionais para um bônus de ataque base alto. Em vez disso, recebe jogadas de ataque adicionais para membros múltiplos e partes do corpo capazes de fazer os ataques (como observado pela raça ou habilidade que concede os ataques). Se o personagem possui apenas um ataque natural (como uma mordida ou dois ataques de garra não se qualificam), adiciona uma vez e meia o seu bônus de Força na jogada de dano feita para este ataque.

Alguns ataques naturais são listados como ataques naturais secundários, tais como as caudas e as asas. Ataques com ataques naturais secundários são feitos usando o bônus base de ataque do personagem menos 5. Esses ataques causam uma quantidade de dano dependendo do seu tipo, mas o personagem só adiciona a metade do seu modificador de Força nas jogadas de dano.

O personagem pode fazer ataques com armas naturais em combinação com ataques feitos com uma arma de combate corpo a corpo e golpes desarmados, enquanto um membro diferente é usado para cada ataque. Por exemplo, o personagem não pode fazer um ataque de garra e também usar a mão para fazer ataques com a espada. Quando ele faz ataques adicionais, todos os seus ataques naturais são tratados como ataques naturais secundários, usando seu bônus base de ataque menos 5 e adicionando apenas metade de seu modificador de Força nas jogadas de dano. Além disso, todos os ataques feitos com armas de combate corpo a corpo e ataques desarmados são feitos como se o personagem estivesse lutando com duas armas. Os ataques naturais são tratados como armas leves em mão inábil para a determinação de penalidades aos outros ataques. Talentos como

Tabela 8-2: Ações em Combate

Ação padrão	Ataque de Oportunidade[1]
Acender uma tocha com um fósforo	Sim
Ajudar alguém	Talvez[2]
Ataque (à distância)	Sim
Ataque (corpo a corpo)	Não
Ataque (desarmado)	Sim
Ativar um item mágico que não seja uma poção ou óleo	Não
Beber uma poção ou aplicar um óleo	Sim
Canalizar energia	Não
Cancelar uma magia	Não
Concentrar-se para manter uma magia	Não
Conjurar uma magia (tempo de conjuração de 1 ação padrão)	Sim
Defesa Total	Não
Diminuir a resistência à magia	Não
Escapar de uma manobra agarrar	Não
Estabilizar um companheiro que esteja morrendo (consulte a perícia Cura)	Sim
Fintar	Não
Ler um pergaminho	Sim
Preparar (uma ação padrão)	Não
Sacar uma arma escondida (consulte a perícia Prestidigitação)	Não
Usar habilidade extraordinária	Não
Usar habilidade similar à magia	Sim
Usar habilidade sobrenatural	Não
Usar perícia que exija 1 ação	Geralmente

Ação de Movimento	Ataque de Oportunidade[1]
Abrir ou fechar uma porta	Não
Controlar montaria assustada	Sim
Direcionar ou redirecionar magia	Não
Embainhar uma arma	Sim
Levantar-se	Sim
Montar ou desmontar	Não
Mover um objeto pesado	Sim
Mover-se	Sim
Pegar um item guardado	Sim
Pegar um item	Sim
Prender ou liberar um escudo[3]	Não
Recarregar besta de mão ou leve	Sim
Sacar uma arma[3]	Não

Ação de Rodada Completa	Ataque de Oportunidade[1]
Acender uma tocha	Sim
Apagar chamas	Não
Ataque total	Não
Conjurar magia de toque em até 6 aliados	Sim
Correr	Sim
Escapar de uma rede	Sim
Golpe de misericórdia	Sim
Investida[4]	Não
Preparar projétil de área	Sim
Recarregar uma besta pesada ou de repetição	Sim
Recuar[4]	Não
Travar ou destravar uma arma em uma manopla de segurança	Sim
Usar perícia que exija 1 rodada	Geralmente

Ação Livre	Ataque de Oportunidade[1]
Cessar Concentração	Não
Deixar cair um item	Não
Falar	Não
Jogar-se no chão	Não
Terminar Concentração	Não

Ação Rápida	Ataque de Oportunidade[1]
Conjurar magia acelerada	Não

Ação Imediata	Ataque de Oportunidade[1]
Conjurar *queda suave*	Não

Não Exige Ação	Ataque de Oportunidade[1]
Adiar ação	Não
Passo de ajuste (1,5 m)	Não

Tipo de Ação Variada	Ataque de Oportunidade[1]
Efetuar uma manobra de combate[6]	Sim
Usar um talento[7]	Varia

1 Independente da ação, se o personagem sair de um quadrado ameaçado, ele provoca um ataque de oportunidade. Esta coluna indica se a ação em si, sem se mover, provoca um ataque de oportunidade.

2 Se o personagem ajudar alguém a realizar uma ação que provoca um ataque de oportunidade, então o ato de ajudar outra criatura provoca um ataque de oportunidade também.

3 Se o personagem tem um bônus base de ataque +1 ou maior, pode combinar uma dessas ações com um movimento regular. Se o personagem possui o talento Combater com Duas Armas, pode sacar duas armas leves ou armas de uma mão no tempo que normalmente levaria para sacar uma.

4 Pode ser considerada uma ação padrão, se o personagem é limitado a efetuar apenas uma única ação em uma rodada.

5 A menos que o componente seja um item extremamente grande ou desajeitado.

6 Algumas manobras de combate substituem um ataque corpo a corpo, não uma ação. Como o ataque corpo a corpo, que pode ser usado uma vez em um ataque ou ação de investida, uma ou mais vezes em uma ação de ataque total, ou mesmo como um ataque de oportunidade. Outros são utilizados como uma ação em separado.

7 A descrição de um talento define o seu efeito.

Combater com Duas Armas e Ataques Múltiplos (consulte o Bestiário do *Pathfinder RPG*) podem reduzir essas penalidades.

Ataques Múltiplos: Um personagem que pode fazer mais de um ataque por rodada deve usar a ação de ataque total (consulte ações de rodada completa) a fim de obter mais do que um ataque.

Atirar ou Arremessar em Combate Corpo a Corpo: Se o personagem atirar ou jogar uma arma de combate à distância em um alvo envolvido em briga com um personagem amistoso, recebe uma penalidade de -4 em sua jogada de ataque. Dois personagens estão envolvidos em um combate corpo a corpo se eles são inimigos e um ameaça o outro. (Um personagem inconsciente ou de outra forma imobilizado não é considerado em combate, a menos que ele esteja sendo atacado).

Se o alvo (ou a parte dele, no caso de um alvo grande) está a mais 3 metros de distância do personagem amistoso mais próximo, o personagem pode evitar a penalidade de -4, mesmo se a criatura que ele está mirando estiver envolvida em uma briga com um personagem amistoso.

Se o alvo for duas categorias de tamanho maior do que os personagens amistosos que estão envolvidos, esta penalidade será reduzida para -2. Não há nenhuma penalidade para disparar contra uma criatura que seja três categorias de tamanho maior do que os personagens amigáveis que estão envolvidos com ele.

Tiro Preciso: Se o personagem possui o talento Tiro Preciso, não recebe esta penalidade.

Lutar na Defensiva como Ação Padrão: O personagem pode escolher lutar defensivamente quando for atacar. Se fizer isso, recebe uma penalidade de -4 em todos os ataques em uma rodada para ganhar um bônus de +2 para a CA na mesma rodada.

Acertos Críticos: Quando o jogador faz uma jogada de ataque e obtém um 20 natural (a jogada do d20 resulta em 20), o personagem acerta independentemente da classe de armadura de seu alvo e consegue uma "ameaça", ou seja, o sucesso pode ser um sucesso crítico. Para saber se é um sucesso crítico, o jogador imediatamente faz uma nova jogada para "confirmar" o acerto. Outra jogada de ataque com os mesmos modificadores como a jogada de ataque que ele acabou de fazer. Se o teste de confirmação também resulta em um acerto contra a CA do alvo, seu acerto original é um acerto crítico. Só é preciso acertar a jogada de confirmação para confirmar o crítico; ela não precisa ser um resultado 20 novamente. Se o teste de confirmação for um erro, então o acerto é apenas um acerto regular.

Um sucesso crítico significa que o jogador joga o dano mais de uma vez, com todos os seus bônus de costume, e depois soma as jogadas. Salvo disposição em contrário, a margem de ameaça para um acerto crítico em uma jogada de ataque é de 20 e o multiplicador é ×2.

Exceção: Dano de precisão (como a da característica de classe ataque furtivo de um ladino) e dados de dano adicional de qualidades especiais de armas (como *flamejante*) não é multiplicado quando o jogador confirmar um acerto crítico.

Margem de Ameaça Aumentada: Às vezes, a margem de ameaça é maior do que 20; ou seja, o jogador pode confirmar uma ameaça em um número menor. Em tais casos, uma jogada inferior a 20 não é um acerto automático. Qualquer teste de ataque que não resulte em um acerto não é uma ameaça.

Multiplicador de Crítico Aumentado: Algumas armas causam mais do que o dobro de dano em um acerto crítico (consulte o Capítulo 6).

Magias e Acertos Críticos: Uma magia que requer uma jogada de ataque pode efetuar um acerto crítico. Um ataque de magia que não requer jogada de ataque não pode efetuar um acerto crítico. Se uma mágica causa dano de Atributo e ou dreno (consulte o Anexo 1), o dano ou dreno é dobrado em um acerto crítico.

Ativar um Item Mágico

Muitos itens mágicos não precisam ser ativados. Alguns itens mágicos, no entanto, precisam ser ativados, especialmente: poções, pergaminhos, varinhas, bastões e cajados. Salvo disposição em contrário, ativar um item mágico é uma ação padrão.

Itens de Complemento de Magia: Ativar um item de complemento de magia (consulte a página 458) é equivalente a conjurar uma magia. Esta ação exige concentração e provoca ataques de oportunidade. O personagem perde a magia se a sua concentração for quebrada, e ele pode tentar ativar o item na defensiva, como quando for conjurar uma magia.

Itens de Gatilho, Palavras de Comando ou Ativados pelo Uso: Ativar qualquer um destes tipos de itens não requer concentração e não provoca ataques de oportunidade.

Conjurar uma Magia

A maioria das magias requer uma ação padrão para conjurar. O personagem pode conjurar uma magia antes ou depois de efetuar uma ação de movimento.

Nota: O personagem mantém seu bônus de Destreza na CA enquanto conjurar.

Componentes de Magia: Para conjurar uma magia com um componente verbal (V), o personagem deve falar com uma voz firme. Se ele está amordaçado ou na área de um feitiço de silêncio, ele não pode conjurar tal magia. Um mago que está surdo tem 20% de chance de estragar qualquer magia que ele tente conjurar, se esta magia possui um componente verbal.

Para conjurar uma magia com um componente somático (S), o personagem deve gesticular livremente com pelo menos uma mão. Ele não pode conjurar uma magia desse tipo enquanto amarrado, em meio a uma manobra agarrar ou com ambas as mãos cheias ou ocupadas.

Para conjurar uma magia com um componente material (M), de foco (F) ou de foco divino (FD), o personagem tem que possuir os materiais adequados, conforme descrito na magia. A não ser que tais componentes sejam elaborados, preparara-los é uma ação livre. Para os componentes materiais e focos cujos custos não são listados na descrição da magia, o personagem pode assumir que ele os possui em sua bolsa de componentes de magia.

Concentração: O personagem deve concentrar-se para conjurar uma magia. Se ele não consegue se concentrar, não pode conjurar uma magia. Se o personagem começar a conjurar uma magia, mas algo interferir em sua concentração, ele deve fazer um teste de concentração ou perder a magia. A CD do teste depende do que está ameaçando a sua concentração (consulte o Capítulo 9). Se o personagem falhar, a magia fracassa sem efeito; se o personagem prepara magias, elas estão perdidas desde a preparação; se o personagem conjura à vontade, ela conta contra o seu limite diário de magias, mesmo que ele não a conjure com sucesso.

Concentração para Sustentar uma Magia: Algumas magias exigem concentração contínua para mantê-las. Concentrar-se para manter uma magia é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Qualquer coisa que possa quebrar a concentração do personagem quando for conjurar uma magia pode impedi-lo de se concentrar para manter uma magia. Se a concentração se quebra, a magia acaba.

Tempo de Conjuração: A maioria das magias tem um tempo de conjuração de 1 ação padrão. Um feitiço conjurado desta maneira possui efeito imediato.

Ataques de Oportunidade: Geralmente, se o personagem conjurar uma magia, provoca ataques de oportunidade de inimigos que o ameacem. Se o personagem receber dano de um ataque de oportunidade, deve fazer um teste de Concentração (CD 10 + pontos de dano recebidos + nível da magia) ou perder a magia. Magias que exigem apenas uma ação livre para conjurar não provocam ataques de oportunidade.

Conjurar Defensivamente: Conjurar uma magia defensivamente não provoca um ataque de oportunidade. No entanto, esta ação requer um teste de concentração (CD 15 + o dobro do nível da magia) para conjurar com sucesso a magia. Falha significa que o personagem perde a magia.

Magia de Toque Durante o Combate: Muitas magias têm um alcance de toque. Para usar essas magias, o personagem conjura a magia e, em seguida, toca no alvo. Na mesma rodada que o personagem conjura a magia, ele também pode tocar (ou tentar tocar) seu alvo com uma ação livre. O personagem pode mover-se antes de conjurar a magia, depois de tocar o alvo ou entre conjurar a magia e tocar o alvo. O personagem pode tocar automaticamente um amigo ou usar a magia em si mesmo, mas para tocar um oponente, deve ter sucesso em uma jogada de ataque.

Ataques de Toque: Tocar um adversário com uma magia de toque é considerado um ataque armado e, portanto, não provoca ataques de oportunidade. O ato de conjurar uma magia, no entanto, não provoca um ataque de oportunidade. Existem dois tipos de ataques de toque: os ataques de toque corpo a corpo e ataques de toque à distância. O personagem pode efetuar acertos críticos com qualquer tipo de ataque, desde que a magia cause dano. A CA do oponente contra um ataque de toque não inclui qualquer bônus de armadura, bônus de escudo ou bônus de armadura natural. Seu modificador de tamanho, modificador de Destreza e bônus de deflexão (se houver) são aplicados normalmente.

Manter Carregado: Se o personagem não concluir a magia na rodada em que conjurar a magia, pode segurar a carga por tempo indeterminado. O personagem pode continuar a fazer ataques de toque rodada após rodada. Se ele tocar em qualquer coisa ou pessoa enquanto mantém a carga, mesmo que involuntariamente,

a magia é descarregada. Se o personagem conjurar outra magia, a magia de toque se dissipa. Ele pode tocar em um amigo com uma ação padrão ou até seis amigos como uma ação de rodada completa. Alternativamente, o personagem pode fazer um golpe desarmado normal (ou um ataque com uma arma natural), enquanto mantém uma carga. Neste caso, o personagem não é considerado armado e provoca ataques de oportunidade normalmente para o ataque. Se o golpe desarmado ou o ataque com arma natural normalmente não provoca ataques de oportunidade, este ataque também não os causa. Se o ataque acertar, o personagem causa dano normal para o seu golpe desarmado ou arma natural e descarrega a magia. Se o ataque falhar, ele ainda segura a carga.

Ataque de Toque à Distância em Combate: Algumas magias permitem que o personagem faça um ataque de toque à distância como parte da conjuração da magia. Estes ataques são feitos como parte da magia e não requerem uma ação separada. Um ataque de toque à distância provoca um ataque de oportunidade, mesmo que a magia que origina o toque tenha sido conjurada defensivamente. Salvo disposição em contrário, magias de ataque de toque à distância não podem ser mantidas até uma rodada posterior.

Cancelar uma Magia: Descartar uma magia ativa é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Começar ou Completar uma Ação de Rodada Completa

A ação padrão "começar a ação de rodada completa" permite que o personagem comece a efetuar uma ação de rodada completa que ele pode concluir na rodada seguinte, usando outra ação padrão. O personagem não pode usar essa ação para iniciar ou concluir um ataque total, investir, correr ou recuar.

Defesa Total

O personagem pode defender-se como uma ação padrão. Ele ganha um bônus de esquiva de +4 para a sua CA por 1 rodada. A CA do personagem melhora no início desta ação. Ele não pode combinar defesa total com lutar defensivamente ou com o benefício do talento Especialização em Combate. O personagem não pode fazer ataques de oportunidade enquanto usar defesa total.

Usar Habilidade Especial

Usar uma habilidade especial é normalmente uma ação padrão, mas se será uma ação padrão, uma ação de rodada completa ou se não chegará a ser uma ação será definido pela habilidade.

Habilidade Similar à Magia (SM): Usar uma habilidade similar à magia funciona como conjurar uma magia na medida em que exige concentração e provoca ataques de oportunidade. Habilidades similares à magia podem ser interrompidas. Se a concentração do personagem é quebrada, a tentativa de usar a habilidade falha, porém conta como se ele tivesse usado a habilidade. O tempo de conjuração de uma habilidade similar à magia é uma ação padrão, a menos que a descrição da habilidade aponte o contrário.

Usar uma Habilidade Similar à Magia na Defensiva: O personagem pode tentar usar uma habilidade similar à magia na defensiva, da mesma maneira que pode conjurar uma magia na defensiva. Se o teste de Concentração (CD 15 + o dobro do nível da magia) falhar, ele não pode usar a habilidade, mas a tentativa conta como se ele tivesse usado a habilidade.

Habilidade Sobrenatural (Sob): Usar uma habilidade sobrenatural é normalmente uma ação padrão (a menos que definido em contrário na descrição da habilidade). O seu uso não pode ser interrompido, não necessita de concentração e não provoca ataques de oportunidade.

Habilidade Extraordinária (Ext): Usar uma habilidade extraordinária normalmente não é uma ação, pois a maioria das habilidades extraordinárias acontece automaticamente e de forma reativa. Essas habilidades extraordinárias que são ações, geralmente são ações padrão que não podem ser interrompidas, não requerem concentração e não provocam ataques de oportunidade.

Ações de Movimento

Com a exceção de habilidades específicas relacionadas ao movimento, a maioria das ações de movimento não necessita de um teste.

Mover-se

A ação de movimento mais simples é mover seu deslocamento total. Se o personagem efetuar este tipo de ação de movimento durante o seu turno, ele não pode dar um passo de 1,5 metros.

Muitos modos diferentes de movimento são cobertos por esta categoria, incluindo escalar (até um quarto de seu deslocamento) e nadar (até um quarto de seu deslocamento).

Escalada Acelerada: O personagem pode escalar até a metade de seu deslocamento com uma ação de movimento ao aceitar uma penalidade de -5 em seu teste de Escalar.

Rastejar: O personagem pode rastejar um 1,5 metros com uma ação de movimento. Rastejar causa ataques de oportunidade de quaisquer atacantes que o ameacem em qualquer ponto de seu rastejar. Um personagem que rasteja é considerado caído e deve efetuar uma ação de movimento para levantar-se, provocando um ataque de oportunidade.

Direcionar ou Redirecionar Magia

Algumas magias permitem que o personagem redirecione o efeito para novos alvos ou áreas depois de conjurar a magia. Redirecionar uma magia requer uma ação de movimento e não provoca ataques de oportunidade ou exigem concentração.

Sacar ou Embainhar uma Arma

Sacar uma arma para que o personagem possa usá-la em combate, ou guardá-la para que ele tenha uma mão livre, exige uma ação de movimento. Esta ação também se aplica a objetos similares a armas e de fácil acesso, como varinhas. Se sua arma ou objeto similar estiver armazenado em uma mochila ou em outra forma de difícil acesso, trate esta ação como recuperar um item armazenado.

Se o personagem possui um bônus base de ataque +1 ou maior, pode sacar uma arma como uma ação livre, combinada com um movimento regular. Se ele possui o talento Combater com Duas Armas, pode sacar duas armas leves ou duas armas de uma mão no tempo que normalmente levaria para sacar uma.

Sacar munição para uso em uma arma de combate à distância (como flechas, virotes, balas de funda ou shuriken) é uma ação livre.

Manipular um Item

Manipular um item geralmente é uma ação de movimento.

Isso inclui recuperar ou guardar um item armazenado, pegar um item do chão, mover um objeto pesado e abrir uma porta. Exemplos destes tipos de ação são apresentados na Tabela 8-2.

Montar ou Desmontar

Montar ou desmontar um cavalo requer uma ação de movimento.

Montar ou Desmontar Rapidamente: O personagem pode montar ou desmontar com uma ação livre se for bem sucedido em um teste de Cavalgar com CD 20. Se ele falhar no teste, montar ou desmontar torna-se uma ação de movimento. Ele não pode tentar montar rapidamente ou desmontar rapidamente a menos que possa montar ou desmontar como uma ação de movimento na rodada atual.

Prender ou Liberar um Escudo

Prender um escudo no braço do personagem para garantir um bônus em sua CA, ou desamarrar e liberar um escudo para que possa usar sua mão para outra finalidade exige uma ação de movimento. Se o personagem possui um bônus base de ataque +1 ou maior, pode prender ou liberar um escudo como uma ação livre combinada com um movimento regular.

Soltar um escudo que o personagem esteja apenas carregando (mas não usando) é uma ação livre.

Levantar-se

Levantar-se a partir de uma posição no chão requer uma ação de movimento e provoca ataques de oportunidade.

Ações de Rodada Completa

Uma ação de rodada completa requer uma rodada inteira para ser concluída. Assim, não pode ser sobreposta com uma ação padrão ou uma ação de movimento, mas se esta ação não envolve mover-se qualquer distância, o personagem pode dar um passo de 1,5 metros.

Ataque Total

Se o personagem puder efetuar mais de um ataque por rodada, por ter um bônus base de ataque alto o suficiente (consulte Bônus Base de Ataque, no Capítulo 3), por lutar com duas armas ou uma arma dupla ou por algum outro motivo especial, ele deve usar uma ação de rodada completa para obter os seus ataques adicionais. O personagem não precisa especificar os alvos de seus ataques antes do tempo. Ele pode ver os resultados dos ataques anteriores antes de atribuir os posteriores.

O único movimento que o personagem pode efetuar durante um ataque total é um passo de 1,5 metros. Ele pode dar o passo antes, depois ou entre os seus ataques.

Se o personagem efetuar vários ataques porque seu bônus base de ataque é alto o suficiente, ele deve fazer os ataques do maior bônus para o menor. Se ele usar duas armas, pode atacar com qualquer arma primeiro. Se o personagem usar uma arma dupla, pode atacar com qualquer parte da arma primeiro.

Decidir entre um Ataque ou um Ataque Total: Após o primeiro ataque, o personagem pode decidir efetuar uma ação de movimento ao invés de fazer seus ataques restantes, dependendo de como o primeiro ataque acaba e supondo que ele ainda não tenha feito uma ação de movimento nesta rodada. Se o personagem já deu um passo de 1,5 metros, ele não pode usar sua ação de movimento para mover qualquer distância, mas ainda pode usar um tipo diferente de ação de movimento.

Lutar Defensivamente como uma Ação de Rodada Completa: o personagem pode escolher lutar defensivamente quando efetua uma ação de ataque total. Se ele fizer isso, recebe uma penalidade de -4 em todos os ataques durante uma rodada para ganhar um bônus de esquiva de +2 em sua CA na mesma rodada.

Conjurar uma Magia

Uma magia que demora uma rodada para ser conjurada requer uma ação de rodada completa. Ela entra em vigor pouco antes do início de seu turno na rodada depois que o personagem começa a conjurar a magia. Ele, então, age normalmente após a magia ser concluída.

Uma magia que leva um minuto para ser conjurada entra em vigor pouco antes do turno do personagem 1 minuto depois (e para cada uma das 10 rodadas, ele está conjurando a magia como uma ação de rodada completa). Essas ações devem ser consecutivas e ininterruptas, ou a magia falha automaticamente.

Quando o personagem começa uma magia que demora 1 rodada ou mais para conjurar, ele deve continuar as invocações, gestos e manter sua concentração da primeira rodada até pouco antes do seu turno na rodada seguinte (pelo menos). Se o personagem perder a concentração após o início do processo e antes de concluí-lo, ele perde o encanto.

O personagem só provoca ataques de oportunidade quando começa a conjurar uma magia, mesmo que possa continuar conjurando por pelo menos uma rodada completa. Enquanto conjurar uma magia, o personagem não ameaça nenhum quadrado ao seu redor.

Esta ação é de outra maneira idêntica a conjurar uma magia como descrito em Ações Padrão.

Conjurar uma Magia Metamágica: Feiticeiros e bardos levam mais tempo para conjurar uma magia afetada por um talento metamágico do que para conjurar uma magia regular. Se o tempo de conjuração normal de uma magia é uma ação padrão, lançar uma versão metamágica da magia é uma ação de rodada completa para um feiticeiro ou bardo (exceto para magias modificadas pelo talento Acelerar Magia, que necessitam de uma ação rápida para conjurar). Note que isto não é o mesmo que uma magia com um tempo de conjuração de 1 rodada. Magias que necessitam uma ação de rodada completa para conjurar entram vigor na mesma rodada em que começar a conjuração, e o personagem não é obrigado a continuar as invocações, gestos e manter a concentração até seu próximo turno. Para magias com um tempo de conjuração mais longo, é preciso uma ação de rodada completa extra para conjurar a magia metamágica.

Clérigos e druidas devem levar mais tempo para conjurar espontaneamente uma versão metamágica de uma magia de cura, infligir ou convocar. Conjurar espontaneamente uma versão metamágica de uma magia com um tempo de conjuração de 1 ação padrão é uma ação de rodada completa, e magias com tempos de conjuração maior demoram uma ação de rodada completa extra para conjurar.

Mover 1,5 Metros em Terreno Acidentado

Em algumas situações, o movimento pode estar tão prejudicado que o personagem não possui deslocamento suficiente até mesmo para mover-se 1,5 metros (um único quadrado). Nesse caso, o personagem pode usar uma ação de rodada completa para se mover 1,5 metros (um quadrado) em qualquer direção, até mesmo na diagonal. Mesmo que isto se pareça com um passo de ajuste, não é, e, portanto, provoca ataques de oportunidade normalmente.

Corrida

O personagem pode correr como uma ação de rodada completa. Ao fazer isso, não pode efetuar um passo de 1,5 metros. Quando o personagem corre, pode mover-se até quatro vezes seu deslocamento em linha reta (ou três vezes o seu deslocamento se estiver usando uma armadura pesada). O personagem perde qualquer bônus de Destreza na CA, a menos que possua o talento Corrida.

O personagem pode correr por um número de rodadas igual ao seu valor de Constituição; depois deste ponto, deve fazer um teste de Constituição com CD 10 para continuar correndo. O personagem deve efetuar um novo teste a cada rodada em que ele continuar a correr, e a CD deste teste aumenta em 1 para cada teste efetuado. Quando o personagem falha este teste, deve parar de correr. Um personagem que correu ao seu limite deve descansar por 1 minuto (10 rodadas) antes de correr novamente. Durante o período de descanso, o personagem não pode se mover mais rápido que uma ação normal de movimento.

O personagem não pode correr em terrenos difíceis ou se não pode ver para onde está indo.

Uma corrida representa uma velocidade de cerca de 20 quilômetros por hora, para um ser humano sem carga.

Usar uma Habilidade Especial

Usar uma habilidade especial é geralmente uma ação padrão, mas algumas habilidades podem ser ações de rodada completa, tal como descrito na habilidade.

Recuar

Recuar em um combate corpo a corpo é uma ação de rodada completa. Quando o personagem recuar, pode se mover o dobro de seu deslocamento. O quadrado em que ele começa não é considerado ameaçado por qualquer adversário que ele possa ver e, portanto, inimigos visíveis não efetuam ataques de oportunidade contra o personagem quando ele se move a partir deste quadrado. Inimigos invisíveis ainda efetuam ataques de oportunidade contra o personagem, e ele não pode recuar se estiver cego. O personagem não pode dar um passo de 1,5 metros durante a mesma rodada em que recua.

Se, durante o processo de recuar, o personagem sair de um quadrado ameaçado (diferente daquele em que começou), os inimigos efetuam ataques de oportunidade normalmente.

O personagem não pode recuar usando uma forma de movimento para o qual não possui deslocamento.

Independente do nome dessa ação, o personagem não precisa deixar o combate por completo.

Recuo Restrito: Se o personagem está limitado a efetuar apenas uma ação padrão por rodada, ele pode recuar com uma ação padrão. Nesse caso, ele pode mover-se apenas seu deslocamento.

Ações Livres

Ações livres não tomam tempo algum, embora possa haver limites para o número de ações livres que o personagem pode efetuar em um turno. Ações livres raramente causam ataques de oportunidade. Algumas ações livres comuns são descritas a seguir.

Cessar Concentração Mágica

O personagem pode parar de se concentrar em uma magia com uma ação livre.

Deixar cair um Item

Deixar um item cair no seu espaço ou em um quadrado adjacente, é uma ação livre.

Jogar-se no Chão

Jogar-se no chão em seu espaço é uma ação livre.

Falar

Em geral, falar é uma ação livre que o personagem pode realizar mesmo quando não é seu turno. Falar mais do que algumas frases é, geralmente, fora dos limites de uma ação livre.

Ações Rápidas

Uma ação rápida consome uma quantidade muito pequena de tempo, porém representa um gasto maior de esforço do que uma ação livre. O personagem pode efetuar uma ação rápida por turno sem afetar sua capacidade de realizar outras ações. Neste respeito, uma ação rápida é como uma ação livre. O personagem pode, no entanto, realizar apenas uma única ação rápida por turno, independentemente de outras ações que ele efetue. O personagem pode efetuar uma ação rápida a qualquer momento em que normalmente poderia efetuar uma ação livre. Ações rápidas geralmente envolvem conjuração, ativar uma magia ou ativar itens mágicos.

Conjurar uma Magia Acelerada

O personagem pode conjurar uma magia acelerada (consulte o talento Acelerar Magia), ou qualquer magia cujo tempo de conjuração esteja listado como uma ação livre ou rápida, como uma ação rápida. Apenas uma magia pode ser conjurada desta forma em qualquer rodada, e essas magias não contam para o limite normal de um feitiço por rodada. Conjurar uma magia como uma ação rápida não causa um ataque de oportunidade.

Ações Imediatas

Muito parecido com uma ação rápida, uma ação imediata consome uma quantidade muito pequena de tempo, mas representa um gasto maior de esforço e energia do que uma ação livre. No entanto, ao contrário de uma ação rápida, uma ação imediata pode ser realizada a qualquer momento, mesmo se não é o turno do personagem. Conjurar *queda suave* é uma ação imediata, uma vez que a magia pode ser conjurada a qualquer momento.

Usar uma ação imediata no turno do personagem é o mesmo que usar uma ação rápida, e conta como sua ação rápida para esse turno. Ele não pode usar outra ação imediata ou uma ação rápida até depois de seu próximo turno se o personagem usa uma ação imediata quando não é o seu turno (efetivamente, usar uma ação imediata antes de sua vez é equivalente a usar a sua ação rápida

no próximo turno). O personagem também não pode usar uma ação imediata quando ele é pego desprevenido.

Ações Variadas

As seguintes ações demoram uma quantidade variável de tempo ou funcionam de forma diferente de outras ações.

Passo de Ajuste

O personagem pode mover 1,5 metros (efetuar um passo de ajuste) em qualquer rodada em que não efetue qualquer outro tipo de movimento. Dar este passo de 1,5 metros nunca provoca um ataque de oportunidade. O personagem não pode fazer mais do que um passo de ajuste em uma rodada.

O personagem pode dar um passo de ajuste (1,5 metros) antes, durante ou depois de suas outras ações na rodada.

O personagem só pode efetuar um passo de ajuste se o seu movimento não for prejudicado por terreno acidentado ou escuridão. Qualquer criatura com deslocamento de 1,5 metros ou menos não pode efetuar um passo de ajuste, pois deslocar-se 1,5 metros exige uma ação de movimento de uma criatura tão lenta.

O personagem não pode dar um passo de ajuste usando uma forma de movimento para o qual ele não tenha um deslocamento listado.

Usar um Talento

Alguns talentos permitem ao personagem efetuar ações especiais em combate. Outros talentos não necessitam ações em si, mas garantem um bônus ao tentar algo que o personagem já pode fazer. Alguns talentos não são feitos para serem usados no âmbito do combate. As descrições individuais dos talentos dizem o que o jogador precisa saber sobre eles.

Usar uma Perícia

A maioria dos usos das perícias são ações padrão, porém algumas podem ser ações de movimento, ações de rodada completa, ações livres ou algo completamente diferente. As descrições das perícias individuais no Capítulo 4 informam que tipos de ações são necessários para executar tais perícias.

FERIMENTOS E MORTE

Os pontos de vida do personagem medem o quão duro ele é de matar. Não importa quantos pontos de vida ele perde, o personagem não é prejudicado de forma alguma até seus pontos de vida caírem a 0 ou menos.

Perda de Pontos de Vida

A forma mais comum que o personagem de se machucar é receber dano letal e perder pontos de vida.

O que os Pontos de Vida Representam: Pontos de Vida significam duas coisas no mundo do jogo, a capacidade de receber punição física e continuar e a capacidade de transformar um golpe sério em algo menos grave.

Efeitos de Dano nos Pontos de Vida: Dano não atrasa o personagem até que seus pontos de vida cheguem a 0 ou menos. Com 0 pontos de vida o personagem está incapacitado.

Se o total de pontos de vida do personagem é negativo, mas não é igual ou maior do que o seu valor de Constituição, está inconsciente e morrendo.

Quando o total de pontos de vida do personagem é negativo e igual a sua Constituição, ele está morto.

Dano Maciço (Regra Opcional): Se o personagem receber um único ataque que cause uma quantidade de dano igual à metade de seus pontos de vida total (mínimo de 50 pontos de dano) ou superior e não matá-lo de imediato, o personagem deve fazer um teste de resistência de Fortitude com CD 15. Se ele falhar neste teste de resistência, morre independentemente de seus pontos de vida atuais. Se o personagem acumular metade do seu total de pontos de vida ou mais em danos causados por ataques múltiplos, mas ninguém causou mais da metade de seu total de pontos de vida (mínimo de 50) em um único golpe, então não se aplica a regra de dano maciço.

Incapacitado (0 Pontos de Vida)

Quando o total de pontos de vida atuais do personagem cai exatamente para 0, ele fica incapacitado.

O personagem fica zonzo e pode efetuar uma única ação de movimento ou uma ação padrão por vez (não pode efetuar ambas, nem pode efetuar ações de rodada completa). O personagem pode efetuar ações de movimento, sem ferir-se ainda mais, mas se efetuar qualquer ação padrão (ou qualquer outra ação extenuante), recebe um ponto de dano após de completar o ato. A menos que sua atividade aumente seus pontos de vida, o personagem está agora com -1 ponto de vida e está morrendo.

Uma cura que aumente os pontos de vida do personagem acima de 0 o torna totalmente funcional novamente, exatamente como se ele nunca tivesse os pontos de vida reduzidos a 0 ou menos.

O personagem também pode ficar incapacitado quando se recupera de morrer. Nesse caso, é um passo em direção à recuperação, e ele pode ter menos de 0 pontos de vida (consulte Personagens Estáveis e Recuperação).

Morrendo (Pontos de Vida Negativos)

Se o total de pontos de vida do personagem é negativo, mas não é igual ou maior do que o seu valor de Constituição, ele está morrendo.

Um personagem morrendo imediatamente fica inconsciente e não pode efetuar ações.

Um personagem que está morrendo perde 1 ponto de vida a cada rodada. Isso continua até que o personagem morra ou fique estável.

Morte

Quando os pontos de vida atuais do personagem caem para um valor negativo igual ao seu valor de Constituição ou inferior, ou se ele sucumbe a dano maciço, ele está morto. Um personagem também pode morrer se receber dano de atributo, ou sofrer um dreno de atributo, que reduza seu valor de Constituição a 0 (consulte o Apêndice 1).

Certas magias poderosas como *reviver os mortos* e *ressurreição* podem restaurar a vida de um personagem morto. Consulte o Capítulo 9 para mais informações.

Personagens Estáveis e Recuperação

No próximo turno do personagem, depois de ter sido reduzido a pontos de vida negativos (mas não morto), e em todos os turnos

subsequentes, o personagem deve fazer um teste de Constituição com CD 10 para se tornar estável. O personagem recebe uma penalidade sobre este teste igual ao seu total de pontos de vida negativos. Um personagem que está estável não precisa fazer este teste. Um 20 natural nesse teste é um sucesso automático. Se o personagem falhar no teste, perde 1 ponto de vida. Um personagem inconsciente ou que esteja morrendo não pode usar qualquer ação especial que mude a contagem de iniciativa em que ocorre a ação.

Personagens que recebem dano contínuo, como de uma *flecha ácida* ou um efeito hemorrágico, falham automaticamente em todos os testes de Constituição feitos para estabilizar. Tais personagens perdem um ponto de vida por rodada, além do dano contínuo.

Um personagem pode evitar que outro personagem que esteja morrendo perca mais pontos de vida e o deixar estável com um teste de Cura com CD 15.

Se qualquer tipo de cura for aplicada ao personagem que está morrendo e o fizer recuperar pelo menos 1 ponto de vida, ele fica estável e para de perder pontos de vida.

Uma cura que eleve os pontos de vida de um personagem morrendo até 0 o torna consciente e incapacitado. Uma cura que aumente seus pontos de vida para 1 ou mais o torna totalmente funcional novamente, como se ele nunca tivesse sido reduzido a 0 pontos de vida ou menos. Um conjurador retém a capacidade de conjuração que tinha antes de cair abaixo de 0 pontos de vida.

Um personagem estável, que foi atendido por um médico ou que tenha sido magicamente curado, recobra a consciência e recupera pontos de vida naturalmente. Se o personagem não tem ninguém para cuidar dele, no entanto, a sua vida continua em perigo e ele ainda pode falecer.

Recuperação com Ajuda: Uma hora depois de receber os primeiros socorros, um personagem que está morrendo se torna estável, o personagem deve fazer um teste de Constituição com CD 10 para voltar à consciência. O personagem recebe uma penalidade sobre este teste igual ao seu total de pontos de vida negativos. Personagens conscientes com pontos de vida negativos são tratados como personagens incapacitados (consulte a página 189). Se o personagem permanece inconsciente, faz outro teste a cada hora para recuperar a consciência. Um 20 natural neste teste é um sucesso automático. Mesmo inconsciente, o personagem recupera pontos de vida naturalmente. Ele recupera automaticamente a consciência quando seus pontos de vida sobem para 1 ou acima.

Recuperação sem Ajuda: Um personagem ferido gravemente e deixado sozinho geralmente morre. Ele tem uma pequena chance de se recuperar por conta própria. Trate personagens como àqueles que tentam se recuperar com ajuda, mas cada teste de Constituição para recuperar a consciência que ele falhar causa a perda de 1 ponto de vida. Um personagem sozinho não

recupera pontos de vida naturalmente. Uma vez consciente, o personagem pode fazer um teste de Constituição com CD 10 uma vez por dia, depois de descansar por 8 horas, para começar a recuperar seus pontos de vida naturalmente. O personagem recebe uma penalidade sobre esse teste igual ao seu total de pontos de vida negativos. Falhar no teste faz com que o personagem perca 1 ponto de vida, mas isso não faz com que ele se torne inconsciente. Uma vez que um personagem passa nesse teste, continua a se curar naturalmente e não está mais em perigo de perder pontos de vida naturalmente.

Cura

Depois de receber dano, o personagem pode recuperar pontos de vida através de cura natural ou através de cura mágica. Em qualquer caso, o personagem não pode recuperar pontos de vida acima de seu total de pontos de vida.

Cura Natural: Com uma noite completa de sono (8 horas de sono ou mais), o personagem recupera 1 ponto de vida por nível de personagem. Qualquer interrupção significativa durante o descanso impede sua cura nessa noite.

Se o personagem repousar completamente por um dia e noite inteira, ele recupera 2 pontos de vida por nível de personagem.

Cura Mágica: Várias habilidades e magias podem restaurar pontos de vida.

Limite de Cura: O personagem nunca pode recuperar mais pontos de vida do que perdeu. Cura mágica não aumenta os pontos de vida acima do total de pontos de vida do personagem.

Curar Dano de Atributo: Dano temporário de atributo retorna à taxa de 1 ponto por noite de descanso (8 horas) a todas os atributos afetados. Repouso completo restaura 2 pontos por dia (24 horas) a todos os atributos afetados.

Pontos de Vida Temporários

Certos efeitos dão ao personagem pontos de vida temporários. Esses pontos de vida são somados ao total de pontos de vida do personagem e qualquer dano sofrido pelo personagem subtrai primeiramente esses pontos de vida. Qualquer dano que exceda os pontos de vida temporários de um personagem é aplicado a seus pontos de vida atuais normalmente. Se o efeito que concede os pontos de vida temporários termina ou é dissipado, os pontos de vida temporários restantes vão embora. Qualquer dano aplicado aos pontos de vida temporários não é transferido para os pontos de vida do personagem.

Quando os pontos de vida temporários são perdidos, eles não podem ser restaurados como os pontos de vida reais podem ser, até mesmo por magia.

Aumentos de Constituição e Pontos de Vida Atuais: Um aumento no valor de Constituição do personagem, mesmo que temporário, pode dar-lhe mais pontos de vida (um aumento efetivo de pontos de vida), mas estes não são pontos de vida temporários. Eles podem ser restaurados, e não são perdidos primeiro como os pontos de vida temporários são.

Dano Não Letal

Dano não letal representa os ferimentos de um personagem que não causa risco de vida. Ao contrário de dano normal, o dano não letal é curado rapidamente com o repouso.

Causar Dano Não Letal: Alguns ataques causam dano não letal. Outros efeitos, tais como calor ou exaustão, também causam dano não letal. Quando o personagem recebe dano não letal, o jogador deve manter uma lista do total acumulado. Não deduza o dano não letal dos pontos de vida atuais do personagem. Não se trata de dano "real". Em vez disso, quando o dano não letal se iguala aos pontos de vida atuais do personagem, ele fica zonzo, e quando excedem os pontos de vida atuais, ele cai inconsciente.

Dano Não Letal com uma Arma que Causa Dano Letal: O personagem pode usar uma arma que causa dano letal para causar dano não letal, mas recebe uma penalidade de -4 em sua jogada de ataque.

Dano Letal com uma Arma que Causa Dano Não Letal: O personagem pode usar uma arma que causa dano não letal, incluindo um golpe desarmado, para causar dano letal, mas recebe uma penalidade de -4 em sua jogada de ataque.

Zonzo e Inconsciente: Quando o dano não letal é igual aos pontos de vida atuais do personagem, ele fica zonzo. O personagem só pode efetuar uma ação padrão ou uma ação de movimento em cada rodada (além de ações livres, imediata e rápida). Ele deixa de estar zonzo quando seus pontos de vida atuais, mais uma vez, ultrapassem o dano não letal.

Quando o dano não letal excede os pontos de vida atuais do personagem, ele cai inconsciente. Enquanto inconsciente, o personagem está indefeso (consulte o Apêndice 2).

Conjuradores inconscientes mantêm qualquer habilidade de conjuração que tinham antes de ficarem inconscientes.

Se o dano não letal sofrido por uma criatura é igual a seus pontos de vida máximos totais (não os seus pontos de vida atuais), todo o dano não letal excedente é tratado como dano letal. Isso não se aplica a criaturas com regeneração. Tais criaturas podem simplesmente acumular dano não letal adicional, aumentando a quantidade de tempo que permanecem inconscientes.

Curar Dano Não Letal: O personagem cura dano não letal a taxa de 1 ponto de vida por hora por nível de personagem. Quando uma mágica ou habilidade de cura recupera pontos de dano, ele também recupera uma quantidade igual de dano não letal.

MOVIMENTO, POSIÇÃO E DISTÂNCIA

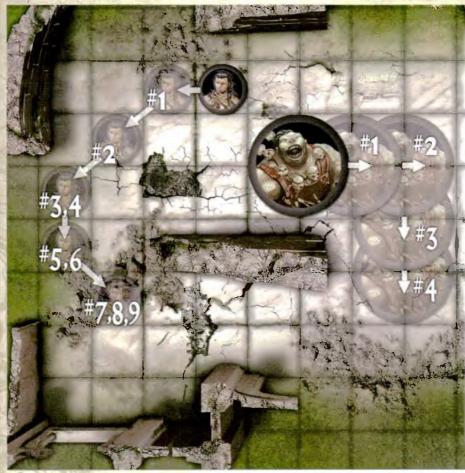
Miniaturas estão na escala 30 milímetros. Uma miniatura de um homem de 1,80 possui aproximadamente 30 milímetros de altura. Um quadrado no tabuleiro de batalha possui 2,5 cm de lado, o que representa uma área de 1,5 metros por 1,5 metros.

Movimento Tático

O deslocamento é determinado pela raça e armadura do personagem (consulte a Tabela 8-3). Seu deslocamento sem armadura é seu deslocamento base em terra.

Sobrecarga: Um personagem sobrecarregado devido ao peso excessivo de tesouro, uma grande quantidade de equipamentos ou companheiros caídos, pode mover-se mais lentamente do que o normal (consulte o Capítulo 7).

Movimento Restrito: Terreno acidentado, obstáculos ou pouca visibilidade podem prejudicar o movimento.

Movimento em Combate: Geralmente, o personagem pode mover todo o seu deslocamento em uma rodada e ainda fazer algo (fazer uma ação de movimento e uma ação padrão).

Movimento Tático

O primeiro movimento de Valeros lhe custa 1,5 metros (ou um quadrado). Seu próximo custa 1,5 metros também, mas seu terceiro (sua segunda diagonal) custa 3 metros. Em seguida, ele se move em terreno acidentado, também o que lhe custou 3 metros. Neste ponto (# 6), Valeros já se movimentou por 9 metros com uma ação de movimento. O último quadrado é um movimento diagonal em terrenos difíceis, que custa 4,5 metros; ele deve gastar a ação padrão do seu turno para mover esta distância.

O movimento do ogro Grande custa um total de 6 metros de movimentação (ou 4 quadrados). O ogro não pode cortar o canto para chegar a esse local, e deve mover-se totalmente ao seu redor, como indicado.

Se o personagem não fizer nada além de se movimentar (isto é, se ele usar suas duas ações da rodada em movimentação), pode mover-se o dobro de seu deslocamento.

Se o personagem usar toda a rodada correndo, ele pode mover o quádruplo de seu deslocamento (ou três vezes seu deslocamento se vestir armadura pesada). Se o personagem fizer algo que requer uma rodada completa, ele só pode dar um passo de 1,5 metros.

Bônus para Deslocamento: Um bárbaro tem um bônus de 3 m em seu deslocamento (a não ser que esteja usando armadura pesada). Monges experientes também possuem um deslocamento maior (a não ser que estejam usam uma armadura). Além disso, muitas magias e itens mágicos podem afetar o deslocamento de um personagem. Os modificadores de deslocamento devem ser aplicados antes dos ajustes relativos a armadura e sobrecarga, lembrando que bônus múltiplos do mesmo tipo para o deslocamento do personagem não se acumulam.

Tabela 8-3: Movimentação Tática

Raça	Sem Armadura ou Armadura Leve	Armadura Média ou Pesada
Humano, elfo, meio-elfo, meio-orc	9 m (6 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Anão	6 m (4 quadrados)	6 m (4 quadrados)
Halfling, gnomo	6 m (4 quadrados)	4,5 m (3 quadrados)

Como Medir a Distância

Como regra geral, a distância é medida assumindo que um quadrado é igual a 1,5 metros.

Diagonal: Ao medir a distância, a primeira contagem diagonal conta como um quadrado, a segunda conta como dois quadrados, a terceira conta como um, a quarta como dois e assim por diante.

O personagem não pode se mover na diagonal ao passar por um canto (mesmo ao dar um passo de 1,5 metros). Ele pode se mover na diagonal ao passar uma criatura, mesmo um adversário.

O personagem também pode se mover na diagonal ao passar por outros obstáculos intransponíveis, como fossos.

Criatura Mais Próxima: Quando é importante determinar o quadrado ou criatura mais próxima de um local, se dois quadrados ou criaturas estão igualmente perto, determine aleatoriamente qual está mais próximo jogando um dado.

Movendo-se Através de Quadrados

O personagem pode se mover através de um quadrado desocupado sem dificuldade, na maioria das circunstâncias. Terreno acidentado e uma série de efeitos de magia podem dificultar o seu movimento através de espaços abertos.

Aliado: O personagem pode se mover através de um quadrado ocupado por um personagem amigável, a menos que ele esteja

investindo. Quando o personagem se move através de um quadrado ocupado por um personagem amigável, este personagem não provê cobertura (consulte a página 195).

Oponente: O personagem não pode se mover através de um quadrado ocupado por um oponente, a menos que o adversário esteja indefeso. Ele pode se mover através de um quadrado ocupado por um oponente indefeso sem penalidade. Algumas criaturas, especialmente as muito grandes, podem apresentar um obstáculo mesmo quando indefesas. Nesses casos, cada quadrado que o personagem atravessa conta como 2 quadrados.

Finalizar o Movimento: O personagem não pode terminar seu movimento no mesmo quadrado com outra criatura, a menos que ela esteja indefesa.

Ultrapassar: Durante o seu movimento, o personagem pode tentar se mover através de um quadrado ocupado por um oponente (consulte a página 201).

Deslocamento Acrobático: Um personagem treinado pode tentar usar Acrobacia para se mover através de um quadrado ocupado por um oponente (consulte a perícia Acrobacia).

Criatura Muito Pequena: Uma criatura Minúscula, Diminuta ou Miúda pode se mover para dentro ou através de um quadrado ocupado. A criatura provoca ataques de oportunidade quando o fizer.

Quadrado Ocupado por uma Criatura Três Vezes Maior ou Menor: Qualquer criatura pode se mover através de um quadrado ocupado por uma criatura três categorias de tamanho maior do que si mesmo.

A criatura Grande pode se mover através de um quadrado ocupado por uma criatura três categorias de tamanho menor. Criaturas que se deslocam através quadrados ocupados por outras criaturas provocam ataques de oportunidade destas criaturas.

Exceções: Algumas criaturas quebram as regras acima. Uma criatura que preenche completamente os quadrados que ocupa não permite que outra criatura se mova através dela, mesmo com a perícia Acrobacias ou habilidades especiais semelhantes.

Terreno e Obstáculos

De plantas emaranhadas a pedras quebradas, há uma série de características do terreno que pode afetar o movimento do personagem.

Terreno acidentado: Terrenos difíceis, como vegetação rasteira pesada, chão quebrado ou escadas íngremes, dificultam o movimento. Cada quadrado de terreno acidentado conta como 2 quadrados de movimento. Cada movimento diagonal em um quadrado de terreno acidentado é contado como 3 quadrados. O personagem não pode correr ou efetuar uma investida em terrenos difíceis.

Se o personagem ocupar mais de um quadrado com diferentes tipos de terreno, ele pode mover-se tão rápido quanto o terreno mais difícil que ele ocupa permitir.

Criaturas voadoras e incorpóreas estão aptas a evitar a maioria desses obstáculos.

Obstáculos: Assim como terreno acidentado, obstáculos podem dificultar o movimento. Se um obstáculo dificulta o movimento, mas não o bloqueia completamente, cada quadrado obstruído ou obstáculo entre quadrados conta como 2 quadrados de movimento. Ele deve pagar este custo para atravessar o obstáculo, além do custo de se mudar para o quadrado do outro lado. Se o personagem não tem deslocamento suficiente para atravessar o obstáculo e seguir para o quadrado do outro lado, ele não pode atravessá-lo. Alguns obstáculos também podem exigir um teste de perícia para atravessar.

Por outro lado, alguns obstáculos bloqueiam o movimento completamente. Um personagem não pode se mover através de um obstáculo que bloqueia a passagem.

Criaturas voadoras e incorpóreas são capazes de evitar a maioria dos obstáculos.

Espremer: Em alguns casos, o personagem pode ter que se espremer através de uma área ou passagem que não seja tão grande como o espaço que ele ocupa. Ele pode se comprimir através ou para dentro de um espaço que é, pelo menos, metade da largura de seu espaço normal. Cada movimento através ou para dentro de um espaço estreito conta como se fosse 2 quadrados, e enquanto espremido em um espaço estreito, o personagem recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque e de –4 na CA.

Quando uma criatura Grande (que normalmente ocupa 4 quadrados) se espreme em um espaço com um quadrado de largura, a miniatura da criatura ocupa 2 quadrados, centrada na linha entre os dois quadrados. Para uma criatura maior, centralize a criatura também na área em que ela se espreme.

A criatura pode se espremer ao passar por uma criatura enquanto se move, mas não pode terminar seu movimento em um quadrado ocupado.

Para se espremer através ou para dentro de um espaço que tem menos da metade de sua largura, o personagem deve usar a perícia Arte da Fuga. O personagem não pode atacar enquanto usa Arte da Fuga para se espremer através ou para dentro um espaço estreito, recebe uma penalidade -4 na CA, e também perde qualquer bônus de Destreza em sua CA.

Regras Especiais para Movimentação

Estas regras abrangem situações especiais de movimento.

Encerrar o Movimento Acidentalmente em um Quadrado Ilegal: Às vezes, um personagem termina seu movimento enquanto se move através de um espaço onde não é permitido parar. Quando isso acontecer, coloque a miniatura na última posição legal ocupada, ou a posição legal mais próxima, se houver uma posição legal próxima.

Custo de Movimentação Dobrado: Quando o movimento é prejudicado de alguma forma, ele geralmente custa o dobro. Por exemplo, cada quadrado de movimento através de terreno acidentado conta como dois quadrados, e cada movimento diagonal através deste terreno conta como 3 quadrados (assim como dois movimentos diagonais normalmente o faz).

Se o custo do movimento é dobrado duas vezes, então cada quadrado é contado como 4 quadrados (ou como 6 quadrados se o personagem se move na diagonal). Se o custo do movimento é dobrado três vezes, então cada quadrado conta como 8 quadrados (12 se diagonal), e assim por diante. Essa é uma exceção à regra geral de que duas duplicações são equivalentes a uma triplicação.

Movimentação Mínima: Apesar de qualquer penalidade para o movimento que o personagem possua, ele pode efetuar uma ação de rodada completa para se mover 1,5 metros (um quadrado) em qualquer direção, até mesmo na diagonal. Esta regra não permite se mover através de terrenos intransitáveis ou se mover quando todo o movimento é proibido. Esse movimento provoca ataques de oportunidade normalmente (apesar da distância percorrida, este movimento não é um passo de ajuste).

COBERTURA

1: Valeros está ao lado do ogro e nada o impede de atingi-lo. O ogro não tem cobertura contra Valeros.

2: Merisiel está ao lado do ogro, mas as linhas dos cantos de seu quadrado para os cantos da cruz do quadrado do ogro atravessam uma parede. O ogro tem cobertura para combate corpo a corpo, mas se ele a ataca, Merisiel não tem cobertura, pois o ogro tem alcance (assim ele calcula os ataques como se estivesse atacando com uma arma de combate à distância).

3 Kyra ataca à distância, e deve escolher um dos cantos de seu quadrado para determinar cobertura. Algumas destas linhas passam através de uma superfície sólida, o que significa que o ogro possui cobertura.

4: Seoni ataca à distância também, mas suas linhas mostram que ela pode ver claramente mais do que a metade do ogro. Isso dá apenas cobertura parcial ao ogro.

CRIATURAS GRANDES E PEQUENAS EM COMBATE

Criaturas menores que Pequeno ou maiores que Médio têm regras especiais relativas a posicionamento.

Criaturas Minúsculas, Diminutas ou Miúdas: Criaturas muito pequenas ocupam menos de um quadrado de espaço. Isto significa que mais do que uma de tal criatura pode encaixar-se de um único quadrado. Uma criatura minúscula normalmente ocupa um espaço de apenas 75 centímetros de diâmetro, então quatro criaturas podem caber em um único quadrado. 25 criaturas Diminutas ou 100 criaturas Miúdas podem caber em um único quadrado. Criaturas que ocupam menos de um quadrado de espaço normalmente têm um alcance natural de 0 metro, o que significa que não podem alcançar quadrados adjacentes. Eles devem entrar no quadrado de um oponente para atacar corpo a corpo Isso provoca um ataque de oportunidade do adversário. O personagem pode atacar em seu próprio quadrado, se for necessário, então ele pode atacar essas criaturas normalmente. Uma vez que eles não têm alcance natural, eles não ameaçam os quadrados ao redor deles. O personagem pode mover-se ao redor deles sem provocar ataques de oportunidade. Eles também não podem flanquear um inimigo.

Criaturas Grandes, Enormes, Imensas e Colossais: Criaturas muito grandes ocupam mais de um quadrado.

Criaturas que ocupam mais de um quadrado normalmente têm um alcance natural de 3 metros ou mais, o que significa que podem atingir alvos mesmo que elas não estejam em quadrados adjacentes.

Ao contrário de quando alguém usa uma arma de alcance, uma criatura com um alcance natural maior (mais de 1,5 metros) ainda ameaça quadrados adjacentes a ela. Uma criatura com um alcance natural maior geralmente recebe um ataque de oportunidade contra o personagem, se ele se aproximar, porque o personagem deve entrar e mover-se dentro do intervalo de seu alcance antes de atacá-lo. Este ataque de oportunidade não é provocado se o personagem der um passo de ajuste.

Criaturas Grandes ou maiores usando armas com alcance podem atingir até o dobro de seu alcance natural, mas não podem atacar em seu alcance natural ou menos.

MODIFICADORES DE COMBATE

Uma série de fatores e condições pode influenciar uma jogada de ataque. Muitas destas situações concedem um bônus ou penalidade nas jogadas de ataque ou na Classe de Armadura de um defensor.

Cobertura

Para determinar se o alvo do personagem tem cobertura contra seu ataque à distância, escolha um canto do seu quadrado. Se qualquer linha que partir deste canto até qualquer canto do quadrado do alvo passar por um quadrado ou canto que bloqueie

a linha de efeito ou forneça cobertura, ou através de um quadrado ocupado por uma criatura, o alvo tem cobertura (+4 para a sua CA).

Ao fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo adjacente, o alvo do personagem tem cobertura se qualquer linha de qualquer canto do seu quadrado para quadrado do alvo passar por uma parede (incluindo um muro baixo).

Ao fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo que não é adjacente a ele (como com uma arma de alcance), use as regras para determinar a cobertura de ataques à distância.

Obstáculos Baixos e Cobertura: Um obstáculo baixo (como uma parede não superior à metade da altura do personagem) oferece cobertura, mas só para as criaturas dentro de 9 metros (6 quadrados) do mesmo. O atacante pode ignorar a cobertura se ele está mais próximo do obstáculo do que o seu alvo.

Cobertura e Ataques de Oportunidade: O personagem não pode efetuar um ataque de oportunidade contra um adversário com cobertura em relação a ele.

Cobertura e Testes de Resistência de Reflexos: Cobertura concede ao personagem um bônus de +2 em testes de Reflexos contra ataques originados ou que explodem a partir de um ponto no outro lado da cobertura. Note-se que os efeitos de área podem se estender ao redor de cantos e, portanto, negar esse bônus de cobertura.

Cobertura e Testes de Furtividade: O personagem pode usar a cobertura para fazer um teste de Furtividade. Sem cobertura, ele geralmente precisa de ocultação (veja abaixo) para fazer um teste de Furtividade.

Cobertura Leve: Criaturas, até mesmo inimigos, podem fornecer ao personagem cobertura contra ataques à distância, dando-lhe um bônus de +4 na CA. No entanto, essa cobertura leve não oferece bônus em testes de resistência de Reflexos. Cobertura leve também não permite que o personagem faça um teste de Furtividade.

Tabela 8-4: Tamanho das Criaturas e Escala

Tamanho da Criatura	Espaço*	Alcance Natural*
Miúdo	15 cm	0
Diminuto	30 cm	0
Minúsculo	75 cm	0
Pequeno	1,5 m	1,5 m
Médio	1,5 m	1,5 m
Grande (altura)	3 m	3 m
Grande (comprimento)	3 m	1,5 m
Enorme (altura)	4,5 m	4,5 m
Enorme (comprimento)	4,5 m	3 m
Imenso (altura)	6 m	6 m
Imenso (comprimento)	6 m	4,5 m
Colossal (altura)	9 m	9 m
Colossal (comprimento)	9 m	6 m

* Estes valores cobrem as criaturas típicas do tamanho indicado. Pode haver exceções.

Tabela 8-5: Modificadores de Jogada de Ataque

O Atacante está...	Corpo a Corpo	Ataque à Distância
Abalado ou assustado	–2	–2
Caído	–4	—[3]
Em posição mais alta	+1	+0
Enredado	–2[1]	–2[1]
Espremido em uma passagem estreita	–4	–4
Flanqueando o defensor	+2	—
Invisível	+2[2]	+2[2]
Ofuscado	–1	–1

1 Um personagem enredado também sofre uma penalidade de –4 na sua Destreza, o que pode afetar sua jogada de ataque.

2 O defensor perde qualquer bônus de Destreza de sua CA.

3 A maioria das armas de ataque à distância não pode ser usada quando o atacante está deitado no chão, mas ele pode usar uma besta ou arremessar shuriken sem penalidade.

Tabela 8-6: Modificadores de Classe de Armadura

O Defensor está...	Corpo a Corpo	Ataque à Distância
Agarrando (sem que o atacante também esteja)	+0	+0
Ajoelhado ou sentado	–2	+2
Atordoado	–2[1]	–2[1]
Caído	–4	+4
Cego	–2[1]	–2[1]
Desprevenido	+0[1]	+0[1]
Encurralado	–2[1]	–2[1]
Enredado	+0[2]	+0[2]
Espremido em uma passagem estreita	–4	–4
Imobilizado	-4[3]	+0[3]
Indefeso	–4[3]	+0[3]
Oculto ou invisível	Consulte Ocultação	
Sob cobertura	+4	+4

1 O defensor perde qualquer bônus de Destreza na sua CA.
2 Um personagem enredado recebe uma penalidade de -4 na sua Destreza.
3 O defensor tem seu bônus de destreza na sua Classe de Armadura negado.

Flanquear

1: Valeros e Kyra estão flanqueando o ogro porque podem traçar uma linha de um para o outro que passa por lados opostos do ogro. Tanto Valeros quanto Kyra recebem um bônus de +2 nas jogadas de ataque feitas contra o ogro.

2: Merisiel não está flanqueando o ogro, pois ela não pode traçar uma linha para Valeros ou Kyra que passa por lados opostos do ogro. Merisiel não pode traçar uma linha para Seoni porque ela não está ao lado do ogro e não o ameaça.

3: O goblin e o ogro flanqueiam Seoni, pois eles podem traçar uma linha entre eles, que passa através de lados opostos do quadrado de Seoni. Porém, se o ogro não tivesse alcance para Seoni, ele e o goblin não poderiam flanqueá-la.

Criaturas Grandes e Cobertura: Qualquer criatura com um espaço maior que 1,5 metros (um quadrado) têm sua cobertura determinada contra ataques corpo a corpo de forma um pouco diferente do que as criaturas menores fazem. Essa criatura pode escolher qualquer quadrado que ocupa para determinar se um oponente tem cobertura contra seus ataques corpo a corpo. Da mesma forma, ao fazer um ataque corpo a corpo contra uma criatura, o personagem pode escolher qualquer um dos quadrados que ocupa para determinar se a criatura tem cobertura contra ele.

Cobertura Parcial: Se uma criatura tem cobertura, mas mais da metade dela está visível, o bônus de cobertura é reduzido para +2 para sua CA e o bônus para testes de resistência de Reflexos para +1. A aplicação da cobertura parcial está sujeita ao critério do Mestre.

Cobertura Total: Se o personagem não tem uma linha de efeito para o seu alvo (ou seja, ele não pode traçar qualquer linha do seu quadrado para quadrado do seu alvo sem atravessar uma barreira sólida), o alvo possui cobertura total dele. O personagem não pode fazer um ataque contra um alvo que tem cobertura total.

Cobertura Aprimorada: Em alguns casos, como atacar um alvo escondido atrás de uma seteira, a cobertura pode fornecer um bônus maior para a CA e testes de resistência de Reflexos. Em tais situações, o bônus normal para a CA e teste de Reflexos pode ser duplicado (para +8 e +4, respectivamente). Uma criatura com esta cobertura aprimorada efetivamente ganha evasão aprimorada contra qualquer ataque ao qual se aplica o bônus no teste de Reflexos. Além disso, a cobertura melhorada oferece um bônus de +10 em testes de Furtividade.

Ocultação

Para determinar se o alvo possui ocultação contra o ataque à distância do personagem, escolha um canto de seu quadrado. Se qualquer linha a partir deste canto a qualquer canto do quadrado do alvo passa por um quadrado, ou borda, que forneça ocultação, o alvo está oculto.

Ao fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo adjacente, seu alvo tem ocultação se o espaço é inteiramente dentro de um efeito que conceda ocultação. Ao fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo que não é adjacente ao personagem, use as regras para a determinação da ocultação para ataques à distância.

Além disso, alguns efeitos mágicos podem fornecer ocultação contra todos os ataques, independentemente de qualquer ocultação que exista.

Ocultação e Chance de Falha: Ocultação dá ao alvo de um ataque bem sucedido 20% de chance de falha ao atacante por causa da ocultação. Faça o ataque normalmente; se o atacante acertar, o defensor deve fazer uma jogada de chance de erro com um d% para evitar ser atingido. Várias condições de ocultação não se acumulam.

Ocultação e o Teste de Furtividade: O personagem pode usar ocultação para efetuar um teste de Furtividade. Sem ocultação, ele geralmente precisa de cobertura para fazer um teste de Furtividade.

Ocultação Total: Se o personagem possuir uma linha de efeito para um alvo, mas não a linha de visão, considera-se que o alvo tem cobertura total contra ele. O personagem não pode atacar um oponente que tem ocultação total, mas pode atacar um quadrado que acredita que ele ocupa. Um ataque bem sucedido em um quadrado ocupado por um inimigo com ocultação total tem uma chance de erro de 50% (em vez dos normais 20% de chance de erro para um adversário com ocultação).

O personagem não pode efetuar um ataque de oportunidade contra um adversário com ocultação total, mesmo se souber que quadrado ou quadrados o adversário ocupa.

Ignorar Ocultação: Ocultação nem sempre é eficaz. Uma área de pouca iluminação ou escuridão não fornece qualquer ocultação contra um adversário com visão no escuro. Personagens com visão na penumbra podem ver claramente por uma distância maior do que os outros personagens com a mesma fonte de luz. Apesar de invisibilidade fornecer ocultação total, os adversários que enxergam ainda podem fazer testes de Percepção para perceber a localização de um personagem invisível. Um personagem invisível ganha um bônus de +20 em testes de Furtividade caso se mova, ou um bônus de +40 em testes de Furtividade quando não estiver em movimento (mesmo que os adversários não possam vê-lo, eles podem ser capazes de descobrir onde ele está a partir de outras pistas visuais ou auditivas).

Diferentes Graus de Ocultação: Certas situações podem fornecer mais ou menos do que a ocultação típica e modificar a chance de falha de acordo com isso.

Flanquear

Ao fazer um ataque corpo a corpo, o personagem recebe um bônus de flanquear de +2 se o seu adversário é ameaçado por outro personagem inimigo, ou uma criatura, em sua borda ou quina oposta.

Quando estiver em dúvida sobre se dois personagens flanqueiam um adversário, trace uma linha imaginária entre os centros de dois assaltantes. Se a linha atravessa as bordas opostas do quadrado do adversário (incluindo os cantos nessas fronteiras), o adversário é flanqueado.

Exceção: Se a criatura que flanqueia ocupa mais de um quadrado, ele recebe o bônus de flanquear se qualquer quadrado que ele ocupa se encaixa na regra de flanquear.

Somente uma criatura ou personagem que ameace o defensor pode ajudar um atacante a obter um bônus de flanquear.

Criaturas com um alcance de 0 metro não podem flanquear um adversário.

Defensor Indefeso

Um oponente indefeso é alguém que está amarrado, dormindo, paralisado, inconsciente, ou de outra forma à mercê do personagem.

Ataque Comum: Um personagem indefeso recebe uma penalidade de -4 na sua CA contra ataques corpo a corpo. Além disso, um personagem indefeso é tratado como tendo uma Destreza de 0, dando-lhe -5 de penalidade na CA tanto contra ataques corpo a corpo quanto ataques à distância (para um total de -9 contra corpo a corpo e -5 contra à distância). Um personagem indefeso também é considerado desprevenido.

Golpe de Misericórdia: Com uma ação de rodada completa, o personagem pode utilizar uma arma para efetuar um golpe de misericórdia a um oponente indefeso. Ele também pode usar um arco ou besta, desde que esteja ao lado do alvo.

O personagem acerta automaticamente e causa um acerto crítico. Se o defensor sobrevive ao dano, deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano causado) ou morrer. Um ladino também causa seu dano de ataque furtivo adicional contra um adversário indefeso quando efetua um golpe de misericórdia.

Efetuar um golpe de misericórdia provoca ataques de oportunidade de adversários que ameaçam o personagem.

O personagem não pode efetuar um golpe de misericórdia contra uma criatura que é imune a acertos críticos. Ele pode efetuar um golpe de misericórdia contra uma criatura com ocultação total, mas isso requer duas ações de rodada completas consecutivas (uma para "encontrar" a criatura, e uma vez que o personagem tenha determinado em que quadrado ela está, outra para efetuar o golpe de misericórdia).

ATAQUES ESPECIAIS

Esta seção descreve todas as várias manobras que o personagem pode realizar durante o combate além dos ataques normais, magias ou uso de outras habilidades de classe. Alguns desses ataques especiais podem ser feitos como parte de outra ação (tal como um ataque) ou como um ataque de oportunidade.

Prestar Auxílio

No combate corpo a corpo, o personagem pode ajudar um amigo a atacar ou se defender ao distrair ou interferir um adversário. Se ele está em posição de fazer um ataque corpo a corpo em um oponente que está envolvido em combate corpo a corpo com um amigo, pode tentar ajudar o seu amigo com uma ação padrão. O personagem faz uma jogada de ataque contra uma CA 10. Se ele tiver sucesso, o seu amigo ganha um bônus de +2 em sua próxima jogada de ataque contra que adversário ou um bônus de +2 na CA contra o próximo ataque seu oponente (à sua escolha), desde que o ataque aconteça antes do início do próximo turno. Vários personagens podem auxiliar o mesmo amigo, e os bônus se acumulam.

O personagem também pode usar essa ação padrão para ajudar um amigo de outras maneiras, como quando ele é afetado por uma magia ou para ajudar em testes de perícia de outro personagem.

Investida

Investida é uma ação de rodada completa especial que permite ao personagem mover-se até o dobro de sua velocidade e atacar durante a ação. Investida, no entanto, carrega fortes restrições sobre como o personagem pode se mover.

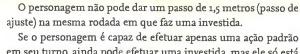
Movimentação Durante a Investida: O personagem deve se mover antes de seu ataque, não depois.

Ele deve mover-se pelo menos 3 metros (2 quadrados) e pode mover-se o dobro de seu deslocamento diretamente para o adversário escolhido. Se o personagem mover uma distância igual ao seu deslocamento ou menos, também pode sacar uma

arma durante uma investida se seu bônus base de ataque é de pelo menos +1.

O personagem deve ter um caminho livre em direção ao oponente, e nada pode impedir o seu movimento (como terreno acidentado ou obstáculos). O personagem deve ir para o espaço mais próximo a partir do qual ele pode atacar o adversário. Se este espaço está ocupado ou bloqueado, o personagem não pode efetuar uma investida. Se qualquer linha do seu espaço inicial para o espaço final passa por um quadrado que bloqueie o movimento, diminui o movimento, ou contém uma criatura (mesmo um aliado), o personagem não pode efetuar uma investida. Criaturas indefesas não impedem uma investida.

Se o personagem não tem linha de visão para o adversário no início de seu turno, ele não pode efetuar uma investida contra este adversário.

O personagem não pode dar um passo de 1,5 metros (passo de ajuste) na mesma rodada em que faz uma investida.

Se o personagem é capaz de efetuar apenas uma ação padrão em seu turno, ainda pode efetuar uma investida, mas ele só está autorizado a percorrer seu deslocamento (em vez do dobro do seu deslocamento) e não pode sacar uma arma, a menos que ele possua o talento Saque Rápido. O personagem não pode usar esta opção, a menos que esteja restrito a efetuar apenas uma ação padrão no seu turno.

Atacar em uma Investida: Depois de se movimentar, o personagem pode efetuar um único ataque corpo a corpo. Ele ganha um bônus de +2 na jogada de ataque e recebe uma penalidade de -2 para a sua CA até o início do próximo turno.

O personagem recebe, durante sua investida, um bônus de +2 em jogadas de combate para atacar um adversário com a manobra encontrão (consulte Encontrão na página 199).

Mesmo se o personagem possuir ataques extras, como por ter um bônus base de ataque alto o suficiente ou por usar várias armas, só pode fazer um ataque durante uma investida.

Lanças e Ataques com Investida: Uma lança de cavalaria causa dano dobrado se empregado por um personagem montado durante uma investida.

Armas Preparadas contra uma Investida: Lanças, tridentes e outras armas com a palavra-chave Escorar causam dano dobrado quando preparadas e usadas contra um personagem durante uma investida.

Manobras de Combate

Durante o combate, o personagem pode tentar efetuar uma série de manobras que podem dificultar o seu inimigo, incluindo encontrão, desarmar, agarrar, ultrapassar, fender e derrubar. Embora essas manobras tenham resultados muito diferentes, todas usam uma mecânica semelhante para determinar o sucesso.

Bônus em Manobra de Combate: Cada personagem e criatura possui um Bônus em Manobra de Combate (ou BMC), que representa sua habilidade em executar manobras de combate. O BMC de uma criatura é determinado utilizando a seguinte fórmula:

BMC = bônus base de ataque + modificador de Força + modificador de tamanho especial

Criaturas de tamanho Minúsculo ou menor usam seu modificador de Destreza no lugar de seu modificador de Força para determinar seu BMC. O modificador de tamanho especial para determinar o Bônus em Manobra de Combate de uma criatura é: Miúdo -8, Diminuto -4, Minúsculo -2, Pequeno -1, Médio +0, Grande +1, Enorme +2, Imenso +4, Colossal +8. Alguns talentos e habilidades concedem um bônus ao BMC quando o personagem for realizar manobras específicas.

Efetuar uma Manobra de Combate: Ao efetuar uma manobra de combate, o personagem deve usar uma ação apropriada para a manobra que ele tenta executar. Enquanto muitas manobras de combate podem ser realizadas como parte de uma ação de ataque, ação de ataque total ou ataque de oportunidade (no lugar de um ataque corpo a corpo), outras exigem uma ação específica.

Salvo disposição em contrário, realizar uma manobra de combate provoca um ataque de oportunidade do alvo da manobra. Se o personagem é atingido pelo alvo, recebe o dano normalmente e o montante como uma penalidade na jogada de ataque para efetuar a manobra. Se o seu alvo está imobilizado, inconsciente, ou de outra forma incapacitado, a manobra é automaticamente bem-sucedida (trate como se o personagem tivesse tirado um 20 natural na jogada de ataque). Se o alvo está atordoado, o personagem recebe um bônus de +4 em sua jogada de ataque para realizar uma manobra de combate contra ele.

Quando o personagem tenta efetuar uma manobra de combate, faz uma jogada de ataque e adiciona seu BMC no lugar de seu bônus de ataque normal. Adicione quaisquer bônus que ele tem em jogadas de ataque devido a magias, talentos e outros efeitos. Estes bônus devem ser aplicáveis à arma ou ao ataque usado para realizar a manobra. A CD desta manobra é a Defesa contra Manobras de Combate (DMC) do alvo. Manobras de combate são jogadas de ataque, então o personagem deve jogar contra ocultação e receber quaisquer outras penalidades que normalmente se aplicam a uma jogada de ataque.

Defesa contra Manobras de Combate: Cada personagem e criatura possui uma Defesa contra Manobras de Combate (ou DMC), que representa a sua capacidade de resistir a manobras de combate. A DMC de uma criatura é determinada utilizando a seguinte fórmula:

DMC = 10 + bônus base de ataque + modificador de Força + modificador de Destreza + modificador de tamanho especial

O modificador de tamanho especial para determinar a Defesa contra Manobras de Combate de uma criatura é: Miúdo -8, Diminuto -4, Minúsculo -2, Pequeno -1, Médio +0, Grande +1, Enorme +2, Imenso +4, Colossal +8. Alguns talentos e habilidades concedem um bônus a DMC quando for resistir a manobras específicas. A criatura também pode adicionar qualquer bônus de circunstância, deflexão, esquiva, percepção, sorte, moral, profano e sagrado em sua CA para sua DMC. Quaisquer penalidades para a CA de uma criatura também se aplicam ao seu DMC. Uma criatura desprevenida não adiciona seu bônus de Destreza a sua DMC.

Determinar o Sucesso: Se a jogada de ataque do personagem for igual ou superior a DMC do alvo, a manobra é um sucesso e tem o efeito listado. Algumas manobras, como o encontrão, têm diferentes níveis de sucesso dependendo de quanto a jogada de ataque do personagem excede a DMC do alvo. Jogar um 20 natural ao tentar uma manobra de combate é sempre um sucesso (exceto ao tentar escapar de amarras), enquanto um 1 natural é sempre um fracasso.

Encontrão

O personagem pode efetuar um encontrão com uma ação padrão ou como parte de uma investida, no lugar do ataque corpo a corpo. O personagem só pode dar um encontrão em um adversário que não é mais do que uma categoria de tamanho superior a ele. Um encontrão tenta empurrar o adversário para trás, sem causar dano. Se o personagem não possui o talento Encontrão Aprimorado, ou uma habilidade similar, iniciar um encontrão provoca um ataque de oportunidade do alvo da manobra.

Se o ataque for bem sucedido, o alvo é empurrado para trás 1,5 metros. A cada 5 pelo qual o ataque excede a DMC do oponente, o personagem pode empurrar o alvo 1,5 metros adicionais. O personagem pode mover-se com o alvo, se quiser, mas deve ter deslocamento disponível para fazê-lo. Se o ataque falhar, o movimento termina na frente do alvo.

Um inimigo que é movido por um encontrão não provoca um ataque de oportunidade por causa deste movimento, a menos que o personagem possua o talento Encontrão Maior. O personagem não pode dar um encontrão uma criatura que se encontra em um quadrado ocupado por um objeto sólido ou obstáculo. Se houver outra criatura no caminho de seu encontrão, o personagem deve imediatamente fazer um teste de manobra de combate contra aquela criatura. O personagem recebe uma penalidade de -4 neste teste para cada criatura que está sendo empurrada além da primeira. Se o personagem for bem sucedido, pode continuar a empurrar as criaturas a uma distância igual ao menor resultado. Por exemplo, se um guerreiro dá um encontrão em um goblin com um total de 4,5 metros, mas há outro goblin 1,5 metros atrás do primeiro, ele deve fazer outro teste da manobra de combate contra o segundo goblin depois de ter empurrado o primeiro por 1,5 metros. Se o segundo teste dele resulta em empurrar o segundo goblin um total de 6 metros, ele somente pode continuar a empurrar os dois goblins mais 3 metros (porque o primeiro goblin só pode se mover um total de 4,5 metros).

Desarmar

O personagem pode tentar desarmar um oponente no lugar de um ataque corpo a corpo. Se ele não possui o talento Desarmar Aprimorado, ou uma habilidade similar, tentar desarmar um inimigo provoca um ataque de oportunidade do alvo da manobra. A tentativa de desarmar um adversário, enquanto desarmado, impõe uma penalidade de -4 na jogada de ataque.

Se o ataque for bem sucedido, o alvo derruba um item que está em sua mão à escolha do personagem (mesmo se o item é empunhado com as duas mãos). Se o ataque do personagem excede a DMC do alvo por 10 ou mais, o alvo derruba os itens que tem em suas duas mãos (no máximo dois itens se o alvo tem mais de duas mãos). Se o ataque falhar por 10 ou mais, o personagem derruba a arma que ele está usando para tentar o desarme. Se o personagem desarmar com sucesso o seu adversário sem o uso de uma arma, ele pode automaticamente pegar o item derrubado.

Agarrar

Com uma ação padrão, o personagem pode tentar agarrar um inimigo, dificultando as suas opções de combate. Se o personagem não possui Agarrar Aprimorado, ou uma habilidade similar, tentar agarrar um inimigo provoca um ataque de oportunidade do alvo da sua manobra. Criaturas humanoides sem as duas mãos livres que tentam agarrar um inimigo recebem uma penalidade de -4 no teste de manobra de combate. Se for bem sucedido, o personagem e o alvo ganham a condição agarrado (consulte os anexos). Se o personagem agarrar com sucesso uma criatura que não é adjacente a ele, ele move aquela criatura para um espaço em aberto adjacente (se não houver espaço disponível, agarrar falha). Embora ambas as criaturas ganhem a condição agarrado, o personagem pode, como a criatura que iniciou a briga, soltar a outra criatura agarrada como uma ação livre,

retirando a condição do personagem e do alvo. Se o personagem não liberar o alvo agarrado, deve continuar a fazer um teste a cada rodada, como uma ação padrão, para manter a outra criatura agarrada. Se o seu alvo não quebrar a luta, o personagem recebe um bônus de circunstância de +5 em testes de agarrar feitos contra o mesmo alvo nas rodadas subsequentes. Uma vez que o personagem está agarrando um adversário, um teste bem-sucedido permite que ele continue lutando com o inimigo, e também permite que ele execute uma das seguintes ações (como parte da ação padrão gasta para manter a manobra agarrar).

Mover: O personagem pode mover a si mesmo e o seu alvo até a metade de seu deslocamento. No final de seu movimento, o personagem pode colocar o seu alvo em qualquer quadrado adjacente a ele. Se o personagem tentar colocar seu adversário em um local perigoso, como em uma parede de fogo ou sobre um poço, o alvo recebe uma tentativa livre para quebrar a sua manobra agarrar com um bônus de +4.

Dano: O personagem pode causar dano ao seu alvo igual ao seu golpe desarmado, ataque natural, um ataque feito com os cravos da armadura ou uma arma leve ou de uma mão. Este dano pode ser letal ou não letal.

Imobilizar: O personagem pode dar ao seu adversário a condição de imobilizado (consulte o Anexo 2). Apesar de imobilizar seu oponente, o personagem ainda só tem a condição agarrado, mas perde seu bônus de Destreza na CA.

Amarrar: Se o personagem tem o seu alvo imobilizado, contido ou inconsciente, pode usar uma corda para amarrá-lo. Isso funciona como um efeito de imobilizar, mas a CD para escapar das amarras é igual a 20 + o Bônus de Manobra de Combate (em vez de sua DMC). As cordas não precisam fazer um teste a cada rodada para manter a imobilização. Se o personagem está agarrando o alvo, ele pode tentar amarrá-lo com cordas, mas isso exige um teste de manobra de combate com uma penalidade de -10. Se a CD para escapar dessas amarras é maior que 20 + BMC do alvo, o alvo não pode escapar das amarras mesmo com um 20 natural no teste.

Se o Personagem foi Agarrado: Se o personagem foi agarrado, pode tentar quebrar a manobra com uma ação padrão ao fazer um teste de manobra de combate (CD igual ao DMC de seu oponente, o que não provoca um ataque de oportunidade) ou um teste de Arte da Fuga (com uma CD igual à DMC de seu oponente). Se o personagem conseguir, quebra a manobra e pode agir normalmente. Alternativamente, se o personagem conseguir, ele pode tomar o controle da manobra agarrar, agarrando a outra criatura (o que significa que a outra criatura não pode liberar livremente o agarramento, sem fazer uma verificação de manobra de combate, enquanto você pode). Em vez de tentar quebrar ou reverter o agarramento, você pode tomar qualquer ação que requeira apenas uma mão para executar, como um feitiço ou fazer um ataque com uma arma leve ou de uma mão contra qualquer criatura dentro de seu alcance, incluindo a criatura com quem você está lutando.

Veja a condição lutaram para obter detalhes adicionais. Se você for preso, suas ações serão muito limitadas. Veja a condição imobilizado no Apêndice 2 para obter detalhes adicionais.

Várias Criaturas: Várias criaturas podem tentar agarrar um alvo. A criatura que tenta agarrar primeiro é a única que faz um teste, com um bônus de +2 para cada criatura que auxilia na briga (que utilizam a ação Prestar Auxílio). Várias criaturas também podem ajudar outra criatura para se libertar de uma manobra agarrar; cada criatura que ajuda (que utilizam a ação Prestar Auxílio) concede um bônus de +2 no teste de manobra de combate da criatura agarrada.

Ultrapassar

Com uma ação padrão durante o seu movimento ou como parte de uma investida, o personagem pode tentar ultrapassar seu alvo, movendo-se através do seu quadrado. O personagem só pode ultrapassar um adversário que não é mais do que uma categoria de tamanho maior do que ele. Se o personagem não tem o talento Ultrapassar Aprimorado, ou uma habilidade similar, iniciar uma ultrapassagem provoca um ataque de oportunidade do alvo da sua manobra. Se a tentativa do personagem de ultrapassar falhar, ele para no espaço em frente ao oponente, ou o espaço aberto mais próximo à frente da criatura se existirem outras criaturas que ocupam esse espaço.

Ao tentar ultrapassar um alvo, este pode optar por evitá-lo, permitindo que o personagem passe por seu quadrado sem a necessidade de um ataque. Se o alvo não o evita, o personagem faz um teste de manobra de combate normal. Se a manobra for bem sucedida, o personagem se move através do espaço do alvo. Se o ataque for superior a DMC de seu oponente por 5 ou mais, o personagem se move através do espaço do alvo e o alvo é derrubado. Se o alvo tem mais de duas pernas, adicione +2 a CD da jogada da manobra de combate para cada perna adicional.

Fender

O personagem pode tentar acertar um item empunhado ou vestido por seu adversário, como parte de uma ação de ataque, no lugar de um ataque corpo a corpo. Se o personagem não possui o talento Fender Aprimorado, ou uma habilidade similar, a tentativa de fender um item provoca um ataque de oportunidade do alvo de sua manobra.

Se o ataque for bem sucedido, o personagem causa dano ao item normalmente. O dano que ultrapassa a dureza do objeto é subtraído de seus pontos de vida. Se um objeto fica com um valor igual ou inferior à metade do seu total de pontos de vida restantes, ganha a condição quebrado (consulte o Anexo 2). Se o dano causado reduz o objeto a menos de 0 pontos de vida, o personagem pode escolher destruí-lo. Se ele não escolher destruí-lo, o objeto fica com apenas 1 ponto de vida e a condição quebrado.

Derrubar

O personagem pode tentar derrubar seu oponente no lugar de um ataque corpo a corpo. Ele só pode derrubar um adversário que não é mais do que uma categoria de tamanho maior do que ele. Se o personagem não tem o talento Derrubar Aprimorado, ou uma habilidade similar, iniciar uma ação para derrubar provoca um ataque de oportunidade do alvo da sua manobra.

Se o ataque for superior a DMC do alvo, o alvo é derrubado. Se o ataque falhar por 10 ou mais, o personagem é derrubado. Se o alvo tem mais de duas pernas, adicione +2 a CD da jogada da manobra de combate para cada perna adicional. Algumas criaturas, tais como limos, criaturas sem pernas e criaturas voadoras não podem ser derrubadas.

Fintar

Fintar é uma ação padrão. Para fintar, o personagem faz um teste de perícia Blefar. A CD deste teste é igual a 10 + bônus base de ataque do oponente + modificador de Sabedoria do oponente. Se o oponente possui graduações na perícia Sentir Motivação, a CD é igual a 10 + bônus de Sentir Motivação do seu oponente, se superior. Se for bem sucedido, o próximo ataque corpo a corpo que o personagem efetuar contra seu alvo não permite que ele use seu bônus de Destreza na CA (se houver). Este ataque deve ser feito no seu próximo turno ou antes dele.

Quando fintar contra uma criatura não-humanoide, o personagem recebe uma penalidade de -4. Contra uma criatura de inteligência animal (1 ou 2), ele recebe uma penalidade de -8. Contra uma criatura sem um valor de Inteligência, é impossível fintar. Fintar em combate não provoca ataques de oportunidade.

Fintar como uma Ação de Movimento: Com o talento Fintar Aprimorado, o personagem pode tentar uma finta como uma ação de movimento.

Combate Montado

Estas regras abrangem estar montado em um cavalo durante um combate, mas também podem ser aplicadas a montarias mais incomuns, como um grifo ou dragão.

Montarias em Combate: Cavalos, pôneis e cães de montaria podem servir facilmente como montarias de combate. Montarias que não possuem treinamento de combate (consulte a perícia Adestrar Animal) ficam assustadas com o combate. Se o personagem não desmontar, ele deve efetuar um teste de Cavalgar com CD 20 a cada rodada como uma ação de movimento para controlar sua montaria. Se o personagem conseguir, pode efetuar uma ação padrão após a ação de movimento. Se o personagem falhar, a ação de movimento torna-se uma ação de rodada completa, e ele não pode fazer mais nada até seu próximo turno.

A montaria age sobre a contagem de iniciativa do personagem que a comanda. O personagem utiliza o deslocamento da criatura, e a montaria usa sua própria ação para se mover.

Um cavalo (e não um pônei) é uma criatura Grande e, portanto, ocupa um espaço de 3 metros (2 quadrados) de diâmetro. Para simplificar, suponha que o personagem divide o espaço com sua montaria durante o combate.

Combater Enquanto Montado: Com um teste da perícia Cavalgar com CD 5, o personagem pode guiar sua montaria com os joelhos, de modo a usar as duas mãos para atacar ou se defender. Esta é uma ação livre.

Quando o personagem ataca uma criatura menor que sua montaria que está a pé, o personagem recebe o bônus de +1 em ataques corpo a corpo por estar em uma posição mais alta. Se a montaria se move mais de 1,5 metros, o personagem só pode fazer um único ataque corpo a corpo. Basicamente, ele tem que esperar até a montaria chegar a seu inimigo antes de atacar, então não pode fazer um ataque total. Mesmo ao utilizar todo o deslocamento de sua montaria, o personagem não recebe nenhuma

penalidade em ataques corpo a corpo enquanto montado.

Se a montaria efetua uma investida, o personagem também recebe a penalidade a CA associada a uma investida. Se ele efetuar um ataque no final da investida, recebe o bônus da investida. Ao investir a cavalo, o personagem causa dano dobrado com uma lança de cavalaria (consulte Investida).

O personagem pode usar armas de ataque à distância enquanto sua montaria efetua um movimento dobrado, mas sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque. O personagem também pode usar armas de ataque à distância enquanto sua montaria corre (velocidade quadruplicada) com uma penalidade de -8. Em ambos os casos, o personagem efetua a jogada de ataque quando sua montaria completa metade do seu movimento. O personagem pode efetuar um ataque total com uma armas de combate à distância enquanto sua montaria está em movimento. Da mesma forma, ele pode efetuar ações de movimento normalmente.

Conjurar Enquanto Montado: O personagem pode conjurar uma magia normalmente se sua montaria faz um movimento normal (seu deslocamento), antes ou depois de conjurar. Se o personagem fizer sua montaria se mover tanto antes como depois de conjurar uma magia, então o personagem conjura a magia enquanto a montaria está em movimento, e tem que fazer um teste de Concentração devido à movimentação vigorosa (CD 10 + nível da magia) ou perder a magia. Se a montaria está correndo (velocidade quadruplicada), o personagem pode conjurar uma magia quando sua montaria ultrapassa o dobro de seu deslocamento, mas o seu teste de Concentração é mais difícil devido ao movimento violento (CD 15 + nível da magia).

Se a Montaria Cai em Batalha: Se a montaria cai, o personagem tem de ter sucesso em um teste da perícia Cavalgar com CD 15 para conseguir uma queda suave e não receber dano. Se ele falhar no teste, o personagem recebe 1d6 pontos de dano.

Se o Personagem é Derrubado da Montaria: Se o personagem fica inconsciente, ttem 50% de chance de ficar na sela (75% se ele estiver em uma sela militar). Caso contrário, o personagem cai e recebe 1d6 pontos de dano. Sem o personagem para guiá-la, a montaria evita o combate.

Arremessar Projétil de Área

Uma projétil de área é uma arma de combate à distância que se rompe com o impacto, espirrando ou espalhando seu conteúdo sobre seu alvo e criaturas ou objetos próximos. Para atacar com uma arma de projétil de área, o personagem faz um ataque de toque à distância contra o alvo. Projéteis de área não exigem proficiência com a arma, então o personagem não recebe uma penalidade de -4 na jogada de ataque. Um acerto causa dano direto ao alvo, e dano por respingo a todas as criaturas dentro de 1,5 metros do alvo. Projéteis de área não podem causar dano baseado em precisão (como o dano extra do ataque furtivo do ladino).

O personagem pode escolher como alvo uma interseção específica na matriz. Trate isso como um ataque à distância contra uma CA 5. No entanto, se o personagem selecionar uma interseção, criaturas em todos os quadrados adjacentes recebem dano por respingo, e o dano por ataque direto não é direcionado a qualquer criatura. O personagem não pode alvejar uma interseção na matriz ocupada por uma criatura, como uma criatura Grande ou maior; neste caso, ele está mirando na criatura.

Se o personagem errar o alvo (seja uma criatura ou uma interseção na matriz como o alvo), jogue 1d8. Essa jogada determina a desorientação do lançamento. Um resultado 1 demonstra que o projétil não chegou ao alvo (fora do alvo em uma linha reta em direção ao atirador), e de 2 a 8 uma rotação em torno da criatura alvo, ou interseção na matriz, no sentido horário. Depois, conte um número de quadrados na direção indicada igual ao incremento de alcance do lançamento. Depois de determinar onde o projétil caiu, ele causa dano de impacto a todas as criaturas no quadrado específico e dano de respingo em todos os quadrados adjacentes.

Lutar com Duas Armas

Se o personagem empunhar uma segunda arma em sua mão inábil, ele pode efetuar um ataque extra por rodada com aquela arma. O personagem sofre uma penalidade de -6 com seu ataque, ou ataques no caso de um ataque total (se possível), normal com a mão primária e uma penalidade de -10 para o ataque com a mão inábil quando ele luta dessa maneira. O personagem pode reduzir essas penalidades de duas maneiras. Primeiro, se sua arma na mão inábil é leve, ambas as penas são reduzidas em 2. Um ataque desarmado é sempre considerado leve. Em segundo lugar, o talento Combater com Duas Armas diminui a penalidade da mão primária por 2, e a penalidade da mão inábil por 6.

A Tabela 8-7 resume a interação de todos esses fatores.

Armas Duplas: O personagem pode usar uma arma dupla para fazer um ataque extra com a ponta da arma guiada por sua mão inábil como se estivesse lutando com duas armas. As penalidades aplicadas à ponta guiada pela mão inábil são iguais as de uma arma leve.

Armas de Arremesso: As mesmas regras se aplicam quando o personagem arremessa uma arma de cada mão. Trate um dardo ou shuriken como uma arma leve, quando utilizado desta maneira, e trate boleadeiras, azagaia, rede ou funda como uma arma de uma mão.

Tabela 8-7: Penalidades por Lutar com Duas Armas

Circunstância	Mão Primária	Mão Inabil
Penalidades normais	-6	-10
Arma na mão inábil é leve	-4	-8
Talento Combater com Duas Armas	-4	-4
Arma na mão inabil e leve e possui o talento Combater com Duas Armas	-2	-2

Ações Especiais de Iniciativa

Aqui estão algumas maneiras de mudar o momento quando o personagem age durante o combate, alterando o seu lugar na ordem de iniciativa.

Adiar

Ao optar por adiar a ação, o personagem não efetua nenhuma ação e, em seguida, age normalmente em qualquer ponto da contagem da iniciativa que ele decidir agir. Quando o personagem

adia a ação, reduz voluntariamente o seu próprio resultado do teste de iniciativa pelo resto do combate. Quando o novo valor de iniciativa, inferior ao valor original, surge mais tarde na mesma rodada, o personagem pode agir normalmente. O personagem pode especificar este novo resultado de iniciativa ou simplesmente esperar até mais tarde na rodada e agir em seguida, fixando, assim, a sua nova iniciativa nesse ponto.

O personagem nunca recebe de volta o tempo que ele passa esperando para ver o que vai acontecer. Ele também não pode interromper a ação de ninguém (como ele pode com uma ação preparada).

Consequências de Adiar na Iniciativa: O resultado de iniciativa do personagem passará a ser o turno em que ele agir. Caso o personagem não efetue qualquer ação até seu turno na rodada seguinte, ele terá perdido sua ação adiada (embora seja capaz de adiar novamente).

Se o personagem executar sua ação adiada no inicio da próxima rodada, antes do seu turno regular, seu resultado de iniciativa se eleva até aquele ponto na ordem de iniciativa e o personagem não efetuará outra ação durante essa mesma rodada.

Preparar

Preparar uma ação permite que o personagem prepare-se para efetuar uma ação mais tarde, após o seu término do seu turno, mas antes de seu próximo. Preparar é uma ação padrão. Ela não provoca um ataque de oportunidade (embora a ação que está preparada possa causar um ataque de oportunidade).

Preparar uma Ação: O personagem pode preparar uma ação padrão, uma ação de movimento, uma ação rápida ou uma ação livre. Para fazer isso o personagem especifica a ação que vai efetuar e sob quais condições. Então, a qualquer hora antes de sua próxima ação, o personagem pode efetuar a ação preparada em resposta a essa condição. A ação ocorre logo antes da ação que a aciona. Se a ação desencadeada é ativada por uma ação de outra criatura, o personagem a interrompe (mesmo se for outro personagem). Assumindo que a criatura ainda é capaz de efetuar a ação, ela continua suas ações uma vez que o personagem complete sua ação preparada. O resultado da iniciativa também muda. Para o resto do encontro, a iniciativa do personagem muda para o turno em que ele efetua a ação preparada, e age imediatamente à frente do personagem cuja ação desencadeou a ação preparada.

O personagem pode dar um passo de 1,5 metros (passo de ajuste), como parte de sua ação preparada, mas só se ele não se mover de qualquer outra forma durante a rodada.

Consequências de Preparar na Iniciativa: O resultado de iniciativa do personagem passará a ser o turno em que ele agir. Caso o personagem não realize a ação preparada até a rodada seguinte, ele não será obrigado a realizá-la (embora possa prepará-la novamente). Se o personagem efetuar sua ação preparada no início da rodada seguinte, antes de seu turno regular, seu resultado de Iniciativa se eleva até aquele ponto na ordem de iniciativa e o personagem não efetuará outra ação durante essa mesma rodada.

Distrair Conjuradores: O personagem pode preparar um ataque contra um conjurador com o gatilho "se ele começar a conjurar uma magia". Se o personagem causar dano ao conjurador, ele pode perder a magia que estava tentando conjurar (conforme determinado pelo seu resultado do teste de Concentração).

Preparar Contramágica: O personagem pode preparar uma contramágica contra um conjurador (muitas vezes com o gatilho "se ele começar a conjurar uma magia"). Neste caso, quando o conjurador começa a magia, o personagem tem a chance de identificá-la com um teste de Artes Mágicas (CD 15 + nível da magia). Se o personagem for bem sucedido no teste, e se ele puder conjurar a mesma magia (e for capaz de conjurá-la e a tê-la preparado, caso o personagem prepare magias), ele pode conjurar a magia como uma contramágica e arruinar automaticamente a magia do outro conjurador. Contramágica funciona mesmo se uma magia é divina e a outra arcana.

Um conjurador pode usar *dissipar magia* para efetuar uma contramágica contra outro conjurador, mas isto nem sempre funciona.

Preparar uma Arma Contra uma Investida: O personagem pode preparar uma arma com o recurso escorar, colocando-as para receber a investida. A arma preparada deste tipo causa dano duplo se o personagem conseguir o acerto contra um inimigo efetuando uma investida.

9 Regras de Magia

Seelah manteve-se de forma desafiadora perante os asseclas vampíricos e, assim que o primeiro morto-vivo saltou sobre ela, cortou-o em dois com um único golpe. No entanto, havia mais dois para substituir a criatura caída. Pior ainda, ela podia sentir mais auras sinistras ao seu redor. Seelah murmurou:

– Espero que você tenha algo bom na manga, Ezren. Atrás dela, o mago idoso terminou sua magia e, de repente, uma explosão de calor envolveu as criaturas. Seus gritos carregavam uma nota satisfatória de dor, e enquanto os vampiros freneticamente procuravam fugir das chamas, Ezren bufou:

– Bom o suficiente para você?

Desde criar um fio de luz a fazer com que o próprio chão se parta e quebre, magias são uma fonte de imenso poder. Uma magia é um efeito mágico de uso único. Magias possuem dois tipos: arcana (conjuradas por bardos, feiticeiros e magos) e divina (conjuradas por clérigos, druidas, paladinos e patrulheiros). Alguns conjuradores selecionam suas magias de uma lista limitada de magias conhecidas, enquanto outros têm acesso a uma ampla variedade de opções.

A maioria dos conjuradores preparam magias com antecedência, seja de um grimório ou através de orações, enquanto alguns conjuram magias espontaneamente, sem preparação. Apesar das maneiras diferentes que personagens usam para aprender ou preparar suas magias, quando se trata de conjurar, as magias são muito parecidas.

CONJURAR MAGIAS

Independentemente da magia ser arcana ou divina, e mesmo que um personagem prepare magias com antecedência ou escolha-as no ato, lançar um feitiço funciona da mesma maneira.

Escolher uma Magia

Primeiro o personagem deve escolher qual magia conjurar. Se ele é um clérigo, druida, paladino experiente, patrulheiro experiente ou mago, ele seleciona entre suas magias preparadas no início do dia e ainda não conjuradas (consulte Preparando Magias de Mago e Preparando Magias Divinas).

Se o personagem é um bardo ou feiticeiro, ele pode selecionar qualquer magia que ele saiba desde que ele seja capaz de conjurar magias daquele nível ou acima.

Para conjurar uma magia, o personagem deve ser capaz de falar (se a magia tem um componente verbal), gesticular (se houver um componente somático) e manipular os componentes materiais ou de foco (se houverem). Além disso, o personagem deve se concentrar para conjurar uma magia.

Se uma magia tem várias versões, o personagem pode escolher qual versão irá usar quando for conjurá-la. Ele não tem que preparar (ou aprender, no caso de um bardo ou feiticeiro) uma versão específica da magia.

Uma vez que o personagem conjure uma magia preparada, ele não pode conjurá-la novamente até que a prepare outra vez. Se o personagem preparou várias cópias de uma única magia, pode conjurar cada cópia uma vez. Se o personagem é um bardo ou feiticeiro, conjurar uma magia conta contra o seu limite diário de magias daquele nível de magia, mas ele pode conjurar o mesmo feitiço novamente se não houver atingido o seu limite.

Concentração

Para conjurar uma magia, o personagem precisa se concentrar. Se algo interrompe sua concentração enquanto ele está conjurando, o personagem deve fazer um teste de concentração ou perder a magia. Quando o personagem faz um teste de concentração, joga 1d20 e adiciona seu nível de conjurador e o modificador de atributo usado para determinar suas magias bônus do mesmo tipo. Clérigos, druidas e patrulheiros adicionam seu modificador de Sabedoria. Bardos, paladinos e feiticeiros adicionam seu modificador de Carisma. Finalmente, magos adicionam seu modificador de Inteligência. Quanto mais incômoda a interrupção e quanto maior o nível da magia que o personagem tenta conjurar, maior a CD (consulte a Tabela 9-1). Se o personagem falha no teste, perde a magia, assim como se a conjurasse sem nenhum efeito.

Ferimento: Se o personagem recebe dano ao conjurar uma magia, deve fazer um teste de concentração com uma CD igual a 10 + o dano recebido + o nível da magia que está conjurando. Se o personagem falha no teste, perde a magia. O evento interrompe a magia se ocorre durante o momento da conjuração, que ocorre entre o momento em que ele começa e o momento que ele completa uma magia (para uma magia com um tempo de conjuração de 1 rodada completa ou mais) ou se ele vem em resposta a conjuração da magia (como um ataque de oportunidade provocado pela magia ou um ataque contingente, tal como uma ação preparada).

Se o personagem recebe dano contínuo, como o de uma *flecha ácida* ou por estar em um lago de lava, considera-se que metade deste dano acontece enquanto ele está conjurando a magia. O personagem deve fazer um teste de concentração com uma CD igual a 10 + 1/2 o dano da fonte contínua causado na rodada + o nível da magia que ele conjura. Se o último dano causado foi o último dano que o efeito poderia causar, então o dano está encerrado e não o distrai.

Magia: Se o personagem é afetado por uma magia ao tentar conjurar uma magia sua, deve efetuar um teste de concentração ou perder a magia que está conjurando. Se a magia que afeta o personagem causa dano, a CD é 10 + o dano recebido + o nível da magia que ele está conjurando.

Se a magia interfere com o personagem ou o distrai de alguma outra forma, a CD é a CD do teste de resistência da magia + o nível da magia que o personagem está conjurando. Para uma magia sem teste de resistência, a CD é igual à de um teste de resistência contra a magia se um teste fosse permitido (10 + nível da magia + valor de atributo do conjurador).

Agarrado ou Imobilizado: Conjurar uma magia enquanto agarrado ou imobilizado é difícil e demanda um teste de concentração (CD 10 + BMC de quem agarra + o nível da magia que é conjurada). Criaturas imobilizadas apenas podem conjurar magias sem componentes somáticos.

Movimento Brusco: Se o personagem está cavalgando uma montaria em movimento, em um vagão em movimento sobre uma estrada esburacada, em um pequeno barco em águas agitadas, dentro de um navio em mar tempestuoso ou simplesmente é chacoalhado em uma forma similar, deve efetuar um teste de concentração (CD 10 + o nível da magia que é conjurada) ou perder a magia.

Movimento Violento: Se o personagem está montado em um cavalo a galope, em uma carroça que desce uma ladeira sem controle, em um pequeno barco em corredeiras ou tempestade, no convés de um navio em mar tempestuoso ou é bruscamente jogado de uma forma similar, deve fazer um teste de concentração (CD 15 + o nível da magia que é conjurada) ou perder a magia. Se o movimento é extremamente violento, como o causado por um terremoto, a CD é igual a 20 + o nível da magia que é conjurada.

Clima Violento: O personagem deve fazer um teste de concentração se tentar conjurar uma magia em meio a um clima violento.

Tabela 9-1: CD dos Testes de Concentração

Situação	CD do Teste de Concentração
Conjurar defensivamente	15 + o dobro do nível da magia
Ferido enquanto conjura	10 + dano causado + nível da magia
Dano contínuo enquanto conjura	10 + 1/2 dano causado + nível da magia
Afetado por uma magia que não causa dano enquanto conjura	CD da magia + nível da magia
Agarrado ou imobilizado enquanto conjura	10 + BMC de quem agarra + nível da magia
Movimento brusco enquanto conjura	10 + nível da magia
Movimento violento enquanto conjura	15 + nível da magia
Movimento extremamente violento enquanto conjura	20 + nível da magia
Vento com chuva ou neve enquanto conjura	5 + nível da magia
Vento com granizo e detritos enquanto conjura	10 + nível da magia
Clima causado por magia	consulte a magia
Enredado enquanto conjura	15 + nível da magia

Se ele estiver no vento forte com chuva ofuscante ou neve, a CD é 5 + o nível da magia que ele pretende conjurar. Se o personagem está na chuva com granizo, poeira ou detritos, a CD é 10 + o nível da magia que ele pretende conjurar. Em ambos os casos, o personagem perde a magia se falhar no teste de concentração. Se o clima é causado por uma magia, use as regras como descrito na magia.

Conjurar Defensivamente: Se o personagem quiser conjurar uma magia sem provocar ataques de oportunidade, deve fazer um teste de concentração (CD 15 + o dobro do nível da magia conjurada) para ter sucesso. O personagem perde a magia se falhar.

Enredado: Se o personagem quiser conjurar uma magia enquanto enredado em uma rede, uma bolsa enredapé ou quando ele é afetado por uma magia com efeitos semelhantes, ele deve efetuar um teste de concentração para conjurar a magia (CD 15 + o nível da magia que ele pretende conjurar). O personagem perde a magia se você falhar.

Contramágica

É possível conjurar qualquer magia como uma contramágica. Ao fazer isso, o personagem está usando a energia da magia para interromper a conjuração da mesma magia por outra criatura. Contramágica funciona mesmo se uma magia é divina e a outra é arcana.

Como Contramágicas Funcionam: Para usar uma contramágica, o personagem deve selecionar um oponente como alvo da contramágica. O personagem faz isso optando por preparar uma ação (consulte Combate na página 203). Ao fazer isso, o personagem opta por esperar para completar a sua ação até que seu oponente tente conjurar uma magia. O personagem ainda pode mover seu deslocamento normal, uma vez que preparar é uma ação padrão.

Se o alvo da contramágica do personagem tenta conjurar uma magia, o personagem faz um teste de Artes Mágicas (CD 15 + nível da magia). Esse teste é uma ação livre. Se o teste for bem sucedido, o personagem identifica corretamente a magia do adversário e pode tentar combatê-la. Se o teste falhar, o personagem não pode fazer qualquer uma destas coisas.

Para completar a ação, o personagem deve, em seguida, conjurar uma magia apropriada. Como regra geral, uma magia só pode opor-se a si mesma. Se o personagem é capaz de conjurar a mesma magia e ele a preparou (ou tem uma cota de nível apropriado disponível), ele a conjura, criando um efeito de contramágica. Se o alvo estiver dentro do alcance, ambas as magias negam automaticamente uma a outra, sem outros resultados.

Contramágica e Magias Metamágicas: Talentos metamágicos não são considerados para determinar se uma magia pode ser combatida.

Exceções Específicas: Algumas magias podem contrariar outras magias específicas, normalmente aquelas com efeitos diametralmente opostos.

***Dissipar Magia* como Contramágica:** Normalmente, o personagem pode usar *dissipar magia* para efetuar uma contramágica contra outra magia conjurada sem a necessidade de identificar a magia sendo conjurada. *Dissipar magia* nem sempre funciona como uma contramágica (consulte a descrição da magia).

Nível de Conjurador

O poder de uma magia muitas vezes depende do nível de conjurador, o que para a maioria dos personagens conjuradores é igual ao seu nível de classe na classe que ele usa para conjurar a magia.

O personagem pode conjurar uma magia em um nível de conjurador menor do que o normal, mas o nível de conjurador escolhido deve ser alto o suficiente para ele conjurar a magia em questão, e todas as características dependentes de nível devem basear-se no mesmo nível de conjurador.

Caso uma característica de classe, ou outra habilidade especial, proporcione um ajuste para o nível de conjurador do personagem, o ajuste não se aplica apenas para efeitos baseados no nível de conjurador (como alcance, duração e dano causado), mas também para o nível de conjurador usado para superar resistência à magia de seu alvo e para o nível de conjurador utilizado em testes de dissipar magia (tanto para o teste para dissipar e a CD do teste).

Falha de Magia

Se o personagem tentar conjurar uma magia em condições que não se conformam com as especificações da magia, a conjuração falha e a magia é desperdiçada.

Magias também falham se a concentração do personagem for quebrada, e podem falhar se ele usar uma armadura enquanto conjura uma magia com componentes somáticos.

O Resultado da Magia

Uma vez que o personagem sabe quais criaturas (ou objetos ou áreas) são afetadas, e se essas criaturas passaram em seus testes de resistência (caso tenha sido permitido), o personagem pode aplicar qualquer resultado que a magia implique.

Efeitos Especiais de Magia

Muitos efeitos especiais de magias são tratados de acordo com a escola das magias em questão. Algumas outras características especiais de magia são encontradas em todas as escolas de magia.

Ataques: Algumas descrições de magia referem-se a atacar. Todas as ações de combate ofensivo, mesmo aquelas que não causam dano aos adversários, são considerados ataques. As tentativas de canalizar energia contam como ataques se causarem dano a qualquer criatura na área. Todas as magias contra as quais os adversários possam resistir com testes de resistência, que causam dano ou que de outra forma prejudicam ou atrapalham seus alvos são ataques. Magias que invocam monstros ou outros aliados não são ataques porque as magias em si não prejudicam ninguém.

Tipos de Bônus: Normalmente, um bônus tem um tipo que indica como a magia concede este bônus. A importância dos tipos de bônus é que dois bônus do mesmo tipo geralmente não se acumulam. Com a exceção dos bônus de esquiva, a maioria dos bônus de circunstância e bônus raciais, apenas o melhor bônus de um determinado tipo é considerado (consulte Combinando Efeitos Mágicos). O mesmo princípio aplica-se às penalidades; um personagem recebendo duas ou mais penalidades do mesmo tipo aplica apenas a pior, embora a maioria das penalidades não possua nenhum tipo e, portanto, sempre se acumulem. Bônus sem um tipo específico sempre se acumulam, a menos que tenham a mesma fonte.

Trazendo os Mortos de Volta à Vida: Várias magias tem o poder de restaurar a vida de personagens mortos.

Quando um ser vivo morre, sua alma deixa o corpo, deixa o Plano Material, viaja através do Plano Astral e vai habitar o plano onde sua divindade reside. Se a criatura não adorava uma divindade, sua alma parte para o plano correspondente a sua tendência. Trazer alguém de volta dos mortos envolve recuperar magicamente sua alma e devolvê-la ao seu corpo. Para mais informações sobre os planos, consulte o Capítulo 13.

Níveis Negativos: Qualquer criatura trazida de volta à vida em geral ganha um ou mais níveis negativos permanentes (consulte o Anexo 1). Esses níveis causam uma penalidade para a maioria das jogadas até que sejam removidos através de magias como *restauração*. Se o personagem era de primeiro nível no momento da morte, ele perde 2 pontos de Constituição, em vez de ganhar um nível negativo.

Prevenindo a Revivificação: Os inimigos podem efetuar medidas para tornar mais difícil que um personagem possa ser trazido de volta dos mortos. Ficar com o corpo impede que outra criatura use as magias *reviver os mortos* ou *ressurreição* para restaurar o personagem morto à vida. Conjurar *aprisionar a alma* impede qualquer tipo de ressurreição a menos que a alma seja libertada.

Revivificação Contra a Vontade: A alma não pode ser devolvida à vida se ela não deseja. A alma sabe o nome, tendência e divindade adorada (se houver) do personagem tentando reanimá-la e pode se recusar a voltar por isso.

Combinando Efeitos Mágicos

Magias ou efeitos mágicos normalmente funcionam como descritos, não importando quantas outras magias ou efeitos mágicos podem operar na mesma área ou no mesmo alvo. Exceto em casos especiais, uma magia não afeta a maneira como outra magia opera. Toda vez que uma magia tem um efeito específico sobre outras magias, a descrição da magia explica esse efeito. Várias outras regras gerais se aplicam quando magias ou efeitos mágicos operam no mesmo lugar:

Sobrepondo Efeitos: Magias que fornecem bônus ou penalidades em jogadas de ataque, dano, testes de resistência e outros atributos normalmente não se acumulam com elas mesmas. De forma mais geral, dois bônus do mesmo tipo não se acumulam, mesmo que eles venham de magias diferentes (ou de outros efeitos além de magias; consulte Tipos de Bônus acima).

Diferentes Tipos de Bônus: Os bônus ou penalidades de duas magias diferentes se acumulam se os modificadores são de tipos diferentes. Um bônus que não tem um tipo se acumula com qualquer bônus.

Mesmo Efeito com Intensidades Diferentes: Nos casos em que dois ou mais efeitos idênticos operam na mesma área ou no mesmo alvo, mas com intensidades diferentes, apenas a que tem a maior força se aplica.

Mesmo Efeito com Resultados Divergentes: A mesma magia pode, por vezes, produzir efeitos diferentes se aplicados a um mesmo beneficiário mais de uma vez. Normalmente, a última magia da série supera as outras. Nenhuma das magias anteriores é removida ou dissipada, mas os seus efeitos tornam-se irrelevantes enquanto a magia final dura.

Um Efeito Torna outro Irrelevante: Às vezes, uma magia pode tornar uma magia anterior irrelevante. Ambas as magias ainda estão ativas, mas uma tornou a outra inútil de alguma forma.

Vários Efeitos de Controle Mental: Às vezes, alguns efeitos mágicos que estabelecem controle mental tornam um ao outro irrelevante, como magias que retiram a capacidade do alvo de agir. Controles mentais que não removem a capacidade do recipiente de agir normalmente não interferem uns com os outros. Se uma criatura está sob o controle mental de duas ou mais criaturas, ela tende a obedecer a cada uma com o máximo da sua capacidade, e na extensão de controle que cada efeito permite. Se a criatura controlada recebe ordens conflitantes simultaneamente, os controladores concorrentes devem fazer testes opostos de Carisma para determinar a quem a criatura obedece.

Magias com **Efeitos Opostos:** Magias com efeitos opostos são aplicadas normalmente, com todos os bônus, penalidades ou mudanças resultantes na ordem em que elas se aplicam. Algumas magias negam ou contrariam umas às outras. Este é um efeito especial que está anotado na descrição da magia.

Efeitos Instantâneos: Duas ou mais magias com duração instantânea agem cumulativamente quando afetam o mesmo alvo.

DESCRIÇÃO DAS MAGIAS

A descrição de cada magia é apresentada em um formato padrão. Cada categoria de informação é explicada e definida a seguir.

Nome

A primeira linha de descrição de cada magia informa o nome pelo qual a magia é, geralmente, conhecida.

Escola (Subescola)

Sob o nome da magia existe uma linha que informa a escola de magia (e da subescola, se for o caso) à qual a magia pertence.

Quase todas as magias pertencem a uma dentre oito escolas de magia. Uma escola de magia é um grupo de magias relacionadas que funcionam de maneira semelhante. Um pequeno número de magias (*marca arcana, desejo restrito, permanência, prestidigitação arcana* e *desejo*) é universal, e não pertence a nenhuma escola.

Abjuração

Abjurações são magias de proteção. Elas criam barreiras físicas ou mágicas, negam habilidades mágicas ou físicas, causam dano a invasores ou até mesmo banem o alvo da magia para outro plano de existência.

Se uma magia de abjuração estiver ativa dentro de um raio de 3 metros de outra por 24 horas ou mais, os campos mágicos interferem uns com os outros e criam flutuações de energia pouco visíveis. A CD para encontrar tais magias com a perícia Percepção diminui em 4.

Se uma abjuração cria uma barreira que afasta certos tipos de criatura, é impossível utilizar essa barreira para empurrar os alvos. Se o conjurador forçar a barreira contra as criaturas, ele sentirá a barreira ser pressionada. Se ele continuar a forçar, a magia se dissipará.

Invocação

Cada magia de invocação pertence a uma de cinco subescolas. Conjurações transportam criaturas de outro plano de existência para o seu plano (chamado); criam objetos ou efeitos no ato (criação); curam (cura); trazem manifestações de objetos, criaturas, ou de outras formas de energia para o personagem (convocação) ou transportam criaturas ou objetos a grandes distâncias (teleporte). As criaturas que o personagem conjura geralmente — mas nem sempre — obedecem aos comandos do personagem.

Uma criatura ou objeto trazido à existência ou transportado para o local do personagem por uma conjuração não pode aparecer dentro de outra criatura ou objeto, nem pode aparecer flutuando em um espaço vazio. A criatura ou objeto deve chegar em um local aberto e sobre uma superfície capaz de suportá-la.

A criatura ou objeto deve aparecer dentro do alcance da magia, mas não tem que permanecer dentro do alcance.

Convocação: Uma magia de convocação traz instantaneamente uma criatura ou objeto para um lugar a escolha do conjurador. Quando a magia termina ou é dissipada, a criatura invocada é enviada imediatamente de volta para o local do qual veio, porém um objeto convocado não é enviado de volta a menos que a descrição da magia indique especificamente isso. Uma criatura convocada também vai embora se for morta ou se seus pontos de vida caírem para o ou menos, porém não está realmente morta. Demora 24 horas para a criatura se reformar, tempo durante o qual ela não pode ser convocada novamente.

Quando a magia que convocou uma criatura termina e a criatura desaparece, todas as magias conjuradas por ela expiram. A criatura convocada não pode usar quaisquer habilidades inatas de convocação que possua.

Chamado: Uma magia de chamado transporta uma criatura de outro plano para o plano em que o conjurador está. A magia concede à criatura a capacidade de um uso para voltar ao seu plano de origem, embora a magia possa limitar as circunstâncias em que isso é possível. Criaturas que são chamadas realmente morrem quando são mortas, elas não desaparecem e se reformam, como fazem aquelas trazidas por uma magia de convocação (consulte abaixo). A duração de uma magia de chamado é instantânea, o que significa que a criatura chamada não pode ser dissipada.

Criação: Uma magia de criação manipula a matéria para criar um objeto ou criatura no lugar que o conjurador escolher. Se a magia tem uma duração diferente de instantânea, a magia mantém a criação íntegra; quando a duração termina, a criatura ou objeto conjurado desaparece sem deixar vestígios. Se a magia tem uma duração instantânea, o objeto ou criatura é meramente montado através da magia. Ele dura por tempo indeterminado e não depende de magia para sua existência.

Cura: Algumas conjurações divinas curam criaturas ou mesmo trazem-nas de volta à vida.

Teleporte: Uma magia de teleporte transporta uma ou mais criaturas, ou objetos, a uma grande distância. As mais poderosas dessas magias podem atravessar fronteiras planares. Ao contrário

das magias de convocação, o teleporte é (salvo indicação em contrário) de sentido único e não dissipável.

Teleporte é uma viagem instantânea através do Plano Astral. Qualquer coisa que bloqueie a viagem astral também bloqueia o teleporte.

Adivinhação

Magias de adivinhação permitem ao conjurador aprender segredos há muito esquecidos, prever o futuro, encontrar coisas ocultas e frustrar magias enganosas.

Muitas magias de adivinhação agem em áreas em forma de cone. Estes se movem com o conjurador e se estendem na direção que ele escolher. O cone define a área que o conjurador pode varrer a cada rodada. Se o conjurador estudar a mesma área por várias rodadas, muitas vezes poderá obter informações adicionais, como observado no texto descritivo de cada magia.

Sondagem: Uma magia de vidência cria um sensor mágico invisível que envia informações ao conjurador. Salvo indicação em contrário, o sensor tem os mesmos poderes de acuidade sensorial que o conjurador possui. Este nível de acuidade inclui quaisquer magias ou efeitos que ele possua, mas não magias ou efeitos que emanam do conjurador. O sensor, no entanto, é tratado como um órgão sensorial separado e independente e, portanto, funciona normalmente mesmo que o conjurador esteja cego, surdo ou sofra uma deficiência sensorial.

Uma criatura pode perceber o sensor ao fazer um teste de Percepção com uma CD 20 + o nível da magia. O sensor pode ser dissipado como se fosse uma magia ativa.

Folhas de chumbo ou proteção mágica bloqueiam magias de vidência e o conjurador sente que a magia está bloqueada.

Encantamento

Magias de encantamento afetam as mentes de outros, influenciando ou controlando o seu comportamento.

Todos os encantamentos são magias que afetam a mente. Duas subescolas de encantamentos concedem influência sobre uma criatura alvo.

Compulsão: Uma magia de compulsão obriga o alvo a agir de determinada maneira ou muda a forma como a sua mente funciona. Algumas magias de compulsão determinam as ações do alvo ou os efeitos sobre o alvo, outras permitem que o conjurador determine as ações do alvo quando conjurar a magia, e outros garantem ao conjurador um controle contínuo sobre o alvo.

Encanto: Uma magia de encanto muda a forma como o alvo vê o conjurador, geralmente fazendo o alvo vê-lo como um bom amigo.

Evocação

Magias de evocação manipulam energias mágicas ou drenam uma fonte invisível de energia para produzir um efeito desejado. Efetivamente, uma evocação usa a magia para criar algo do nada. Muitas destas magias produzem efeitos espetaculares e magias de evocação podem causar grandes quantidades de dano.

Ilusão

Ilusões enganam os sentidos ou a mente de outros. Elas levam as pessoas a ver coisas que não estão lá, não ver coisas que estão lá, ouvir ruídos fantasmas ou lembrar-se de coisas que nunca aconteceram.

Invenção: Uma magia de invenção cria uma sensação falsa. Aqueles que percebem a invenção percebem a mesma coisa, e não as suas próprias versões ligeiramente diferentes da invenção. Não é uma impressão mental personalizada. Invenções não podem fazer algo parecer ser outra coisa. Uma invenção que inclui efeitos sonoros não pode duplicar fala inteligível, a menos que a descrição da magia diga especificamente que pode. Se a fala inteligível é possível, ela deve ser em uma língua que o conjurador pode falar. Se o conjurador tentar duplicar um idioma que não pode falar, a invenção produz sons inarticulados. Da mesma forma, o conjurador não pode fazer uma cópia visual de algo que ele não saiba como se parece (ou copiar outro sentido com exatidão, a menos que o conjurador já o tenha experimentado).

Como invenções e sensações são irreais, elas não podem produzir efeitos reais da forma que outras ilusões podem. Invenções e sensações não podem causar dano a objetos ou criaturas, carregar algo, fornecer nutrição ou fornecer proteção contra os elementos. Consequentemente, essas magias são úteis para confundir os inimigos, mas inúteis para atacá-los diretamente.

A CA de uma invenção é igual a 10 + seu modificador de tamanho.

Sensação: Uma magia de sensação muda qualidades sensoriais de um alvo, fazendo-o parecer, sentir, saborear, cheirar ou soar como alguma outra coisa, ou até mesmo desaparecer.

Padrão: Como uma invenção, um padrão cria uma imagem que outros podem ver, porém o padrão também afeta as mentes de todos que o veem, além do alvo. Todos os padrões são magias que afetam a mente.

Fantasma: Uma magia fantasma cria uma imagem mental que normalmente só o conjurador e o alvo (ou alvos) da magia podem perceber. Essa impressão existe apenas nas mentes dos indivíduos. É uma impressão mental personalizada em suas cabeças, e não uma imagem falsa ou algo que eles realmente veem. Terceiros vendo ou estudando a cena não notam o fantasma. Todos os fantasmas são magias que afetam a mente.

Sombra: Uma magia de sombra cria algo que é parcialmente real a partir de energia extradimensional. Essas ilusões podem ter efeitos reais. O dano causado por uma ilusão de sombra é real.

Testes de Resistência e Ilusões (Descrença): Criaturas que encontram uma ilusão normalmente não efetuam testes de resistência para reconhecê-la como ilusória até que a estude com cuidado, ou interaja com ela de alguma forma.

Um teste de resistência bem sucedido contra uma ilusão revela se ela é falsa, mas uma invenção ou fantasma permanece como uma forma translúcida.

Um teste de resistência falho indica que o personagem não consegue perceber que algo está errado. Um personagem confrontado com prova de que uma ilusão não é real não precisa de teste de resistência. Se algum espectador descrê com sucesso uma ilusão e comunica esse fato aos outros, cada um destes espectadores ganha um teste de resistência com um bônus de +4.

Necromancia

Magias de necromancia manipulam o poder da morte, não-vida e da força vital. Magias que envolvem criaturas mortas-vivas constituem uma grande parte desta escola.

Transmutação

Magias de transmutação alteram as propriedades de uma criatura, coisa ou condição.

Metamorfose: Uma magia de metamorfose transforma o corpo físico do conjurador para assumir a forma de outra criatura. Enquanto essas magias o fazem parecer a criatura, concedendo-lhe um bônus de +10 em testes da perícia Disfarce, elas não lhe concedem todas as habilidades e poderes da criatura. Cada magia de metamorfose permite-lhe assumir a forma de uma criatura de um tipo específico, concedendo-lhe uma série de bônus para seus valores de atributo e um bônus de armadura natural. Além disso, cada magia de metamorfose pode conceder-lhe uma série de outros benefícios, incluindo tipos de deslocamento, resistências e sentidos. Se a forma que o conjurador escolher concede estes benefícios, ou uma maior capacidade do mesmo tipo, ele ganha os benefícios listados. Se a forma concede uma capacidade menor do mesmo tipo, o conjurador ganha a habilidade menor. Seu deslocamento básico muda para coincidir com a forma que ele assumir. Se a forma concede um deslocamento de natação ou escavação, o personagem mantém a capacidade de respirar, se estiver nadando ou cavando. A CD para qualquer uma dessas habilidades é igual a CD para a magia de metamorfose usada para transformá-lo nesta forma.

Além desses benefícios, o conjurador também ganha qualquer um dos ataques naturais da criatura base, incluindo proficiência nestes ataques. Estes ataques são baseados no bônus base de ataque do conjurador, modificado por sua Força ou Destreza, conforme apropriado e usam o modificador de Força do personagem para determinar bônus de dano.

Se a magia de metamorfose faz com que o conjurador mude o tamanho, aplique os modificadores de tamanho adequados, mudando a classe de armadura, bônus de ataque, Bônus em Manobra de Combate e modificadores para a perícia Furtividade. Os valores de atributo do conjurador não são modificados por esta mudança, a menos que indicado pela magia.

Salvo indicação em contrário, magias de metamorfose não podem ser usadas para transformar o conjurador em indivíduos específicos. Embora muitos dos detalhes finos possam ser controlados, a aparência é sempre a de um membro genérico do tipo daquela criatura. Magias de metamorfose não podem ser utilizadas para assumir a forma de uma criatura com um modelo ou uma versão mais avançada de uma criatura.

Quando o personagem conjura uma magia de metamorfose que o transforma em uma criatura do tipo animal, dragão, elemental, animal mágico, planta ou inseto, todo o seu equipamento se funde em seu corpo. Os itens que fornecem bônus constantes e

não precisam ser ativados continuam a funcionar quando se fundem desta forma (com a exceção de bônus de armadura, que deixam de funcionar). Itens que requerem ativação não podem ser usados enquanto o conjurador mantiver essa forma. Enquanto em tal forma, ele não pode conjurar qualquer magia que necessite de componentes materiais (a menos que o personagem possua os talentos Ignorar Componentes ou Magia Natural), e só pode conjurar magias com componentes somáticos ou verbais se a forma que ele escolhe tem a capacidade de fazer tais movimentos ou de falar, como um dragão. Outras magias de metamorfose podem ser sujeitas a esta restrição, se transformá-lo em uma forma que é diferente de sua forma original (sujeito à discrição do Mestre). Se a nova forma não faz com que o equipamento se funda com a forma do conjurador, o equipamento é redimensionado para combinar com o novo tamanho do personagem.

Enquanto estiver sob os efeitos de uma magia de metamorfose, o personagem perde todas as habilidades extraordinárias e sobrenaturais que dependem de sua forma original (tais como sentidos aguçados, faro e visão no escuro), bem como todos os ataques naturais e tipos de deslocamento possuídos por sua forma original. O personagem também perderá os recursos de classe que dependem de forma, mas aqueles que permitem que ele adicione recursos (como feiticeiros que podem crescer garras) ainda funcionam. Embora a maioria destes ajustes devesse ser óbvia, o Mestre é o árbitro final sobre quais habilidades dependem da forma e são perdidas quando uma nova forma é assumida. Uma nova forma pode restaurar algumas dessas habilidades se forem possuídas pela nova forma.

O personagem só pode ser afetado por uma magia de metamorfose de cada vez. Se uma nova magia metamorfose é conjurada sobre ele (ou se ele ativar um efeito de metamorfose, como forma selvagem), o personagem pode decidir se quer ou não permitir que ela o afete, tomando o lugar da antiga magia. Além disso, outras magias que mudam o seu tamanho não têm efeito sobre o personagem, enquanto ele está sob os efeitos de uma magia metamorfose.

Se a magia metamorfose é conjurada em uma criatura que é menor do que Pequeno ou maior do que Médio, primeiro ajuste seus valores de atributo para um desses dois tamanhos usando a tabela a seguir, antes de aplicar os bônus concedidos pela magia metamorfose.

Tamanho Original da Criatura	For	Des	Con	Tamanho Ajustado
Minúsculo	+6	-6	-	Pequeno
Diminuto	+6	-4	-	Pequeno
Miúdo	+4	-2	-	Pequeno
Grande	-4	+2	-2	Medio
Enorme	-8	+4	-4	Medio
Imenso	-12	+4	-6	Medio
Colossal	-16	+4	-8	Medio

[Descritor]

Anotado na mesma linha que a escola e subescola, quando aplicável, o descritor categoriza ainda mais a magia de alguma forma. Algumas magias têm mais de um descritor.

Os descritores são: ácido, água, ar, bem, caótico, dependente de idioma, eletricidade, escuridão, fogo, força, frio, luz, mal, medo, morte, ordeiro, que afeta a mente, sonoro e terra.

A maioria desses descritores não tem efeito no jogo por si só, mas eles governam como a magia interage com outras magias, com habilidades especiais, com criaturas incomuns, com tendências e assim por diante.

Uma magia dependente do idioma usa uma linguagem inteligível como um meio de comunicação. Se o alvo não consegue entender ou não pode ouvir o que o conjurador de uma magia dependente do idioma diz, a magia falha.

Uma magia que afeta a mente funciona apenas contra criaturas com um valor de Inteligência 1 ou superior.

Nível

A próxima linha de descrição informa o nível da magia, um número entre 0 e 9 que define o poder relativo da magia. Esse número é precedido por uma lista de classes cujos membros podem conjurar a magia. O nível de uma magia afeta a CD para todos os testes de resistência permitidos contra seus efeitos.

Componentes

Componentes de uma magia explicam o que o personagem deve fazer ou possuir para conjurar a magia. A informação sobre componentes em uma descrição de magia inclui abreviaturas que indicam o tipo de componentes necessários. Especificidades sobre componentes materiais e foco são informadas no final do texto descritivo. Normalmente o conjurador não precisa se preocupar com os componentes, mas quando ele não pode usar um componente por alguma razão, ou quando um componente material ou foco é caro, então os componentes são importantes.

Verbal (V): O componente verbal é um encantamento falado. Para efetuar um componente verbal, o conjurador deve ser capaz de falar com uma voz forte. A magia *silêncio* ou uma mordaça estraga o encantamento (e, portanto, a magia). Um mago que esteja surdo tem 20% de chance de estragar qualquer magia com um componente verbal que ele tente conjurar.

Somático (S): Um componente somático é um movimento calculado e preciso de mão. O conjurador deve ter pelo menos uma mão livre para efetuar um componente somático.

Material (M): Um componente material consiste em uma ou mais substâncias ou objetos físicos que são aniquilados pelas energias da magia no processo de conjuração. A menos que um custo seja dado para um componente material, o custo é considerado insignificante. O jogador não deve se preocupar em manter o controle de componentes materiais com um custo insignificante. Suponha que ele tem tudo que ele precise desde que tenha sua bolsa de componentes de magia.

Foco (F): Um componente de foco é um adereço de algum tipo. Ao contrário de um componente material, um foco não é consumido quando a magia é conjurada e pode ser reutilizado. Tal como acontece com componentes materiais, o custo de um foco é insignificante, a menos que o preço seja informado. Suponha que os focos de custo insignificante estão na bolsa de componentes de magia do conjurador.

Foco Divino (FD): Um componente de foco divino é um item de importância espiritual. O foco divino para um clérigo ou um

paladino é um símbolo sagrado apropriado para a fé do personagem. O foco divino para um druida ou um patrulheiro é um ramo de azevinho, ou alguma outra planta sagrada.

Se a informação de Componentes inclui F/FD ou M/FD, a versão arcana da magia tem um componente de foco ou de um componente material (a sigla antes da barra) e a versão divina tem um componente foco divino (a sigla depois da barra).

Tempo de Conjuração

A maioria das magias tem um tempo de conjuração de 1 ação padrão. Outras levam 1 rodada ou mais, enquanto algumas exigem apenas uma ação rápida.

Uma magia que leva 1 rodada para conjurar utiliza uma ação de rodada completa. Ela entra em vigor pouco antes do início de seu turno na rodada depois que o personagem começou a conjurar a magia. Ele, então, age normalmente após a magia ser concluída.

Uma magia que leva um minuto para conjurar entra em vigor pouco antes de seu turno 1 minuto depois (e para cada uma destas 10 rodadas, o personagem está conjurando a magia como uma ação de rodada completa, tal como mencionado acima para conjurações de 1 rodada). Essas ações devem ser consecutivas e ininterruptas, ou a magia falha automaticamente.

Quando o personagem começa uma magia que demora 1 rodada ou mais para conjurar, ele deve continuar a concentração da atual rodada até pouco antes do seu turno na próxima rodada (pelo menos). Se ele perder a concentração antes da conjuração estar completa, ele perde a magia.

Uma magia com um tempo de conjuração de uma ação rápida não conta contra o limite normal de um feitiço por rodada. No entanto, o personagem pode conjurar uma magia destas apenas uma vez por rodada. Conjurar uma magia com um tempo de conjuração de uma ação rápida não causa ataques de oportunidade.

O personagem faz todas as decisões pertinentes sobre a magia (variação de alvo, área, efeito, versão e assim por diante) quando a magia entrar em vigor.

Alcance

O alcance de uma magia indica o quão distante do personagem ela pode alcançar, como definido na linha de alcance na descrição da magia. O alcance da magia é a distância máxima em que o efeito pode ocorrer, bem como a distância máxima em que o conjurador pode designar o ponto de origem da magia. Se qualquer parte da área da magia se estenderia além desta distância, essa área é desperdiçada. Alcances padrão incluem os seguintes.

Pessoal: A magia afeta somente o conjurador.

Toque: O conjurador deve tocar a criatura ou objeto para afetá-lo. Uma magia de toque que causa dano pode tornar-se um acerto crítico da mesma maneira que uma arma pode. A magia de toque ameaça um acerto crítico em uma jogada de 20 natural e causa dano dobrado em um acerto crítico confirmado. Algumas magias de toque permitem que o personagem toque múltiplos alvos. Ele pode tocar até 6 alvos voluntários como parte da conjuração, mas todos os alvos da magia devem ser tocados na mesma rodada em que ele terminar de conjurar a magia. Se a magia permite que o conjurador toque vários alvos ao longo de muitas rodadas, tocar seis criaturas é uma ação de rodada completa.

Curto: A magia alcança até 7,5 metros de distância do conjurador. O alcance máximo aumenta em 1,5 metros para cada dois níveis de conjurador.

Médio: A magia alcança até 30 metros + 3 metros por nível de conjurador.

Longo: A magia alcança até 120 metros + 12 metros por nível de conjurador.

Ilimitado: A magia atinge qualquer parte no mesmo plano de existência.

Alcance Expresso em Metros: Algumas magias não têm alcance padrão, apenas um alcance expresso em metros.

Como Mirar uma Magia

O personagem deve escolher quem a magia afeta ou de onde seu efeito se origina, dependendo do tipo da magia. A próxima linha em uma descrição de magia define alvo da magia (ou alvos), seu efeito ou a sua área, conforme o caso.

Alvo ou Alvos: Algumas magias possuem um alvo ou alvos. O personagem conjura estas magias sobre criaturas ou objetos, conforme definido pela própria magia. Ele deve ser capaz de ver ou tocar o alvo, e deve escolher especificamente seu alvo. O personagem não tem que selecionar o seu alvo até terminar de conjurar a magia.

Se o alvo de uma magia for o próprio conjurador (a descrição da magia possui na linha descrição da magia a palavra "Você"), ele não efetua um teste de resistência, e resistência à magia não se aplica. As linhas 'teste de resistência' e 'resistência à magia' são omitidas de tais magias.

Algumas magias são restritas a alvos voluntários. Declarar-se como um alvo disposto é algo que pode ser feito a qualquer momento (mesmo que o personagem esteja desprevenido ou não seja seu turno). Criaturas inconscientes são consideradas voluntárias, mas um personagem consciente, porém imóvel ou indefeso (tal como aquele que está amarrado, amedrontado, agarrado, paralisado, imobilizado ou atordoado) não é automaticamente voluntário.

Algumas magias permitem que o personagem redirecione o efeito para novos alvos ou áreas depois de conjurar a magia. Redirecionar a magia é uma ação de movimento que não provoca ataques de oportunidade.

Efeito: Algumas magias criam ou convocam objetos ao invés de afetar objetos que já estão presentes.

O personagem deve designar o local onde o objeto deve aparecer, seja em seu campo de visão ou por definição. O alcance determina o quão longe um efeito pode aparecer, mas se o efeito for móvel, depois de surgir ele pode se mover independentemente do alcance da magia.

Raio: Alguns efeitos são raios. O personagem aponta um raio como se fosse usar uma arma de combate à distância, embora normalmente faça um ataque de toque à distância em vez de um ataque à distância normal. Exatamente como acontece com uma arma de combate à distância, o personagem pode atirar no escuro ou em uma criatura invisível na esperança de acertar em alguma coisa. O personagem não tem que ver a criatura que ele deseja acertar, como ele faz com uma magia de alvo. Criaturas no caminho e obstáculos, no entanto, podem bloquear sua linha de visão ou fornecer cobertura para a criatura em que ele está mirando.

Se uma magia de raio possui uma duração, trata-se da duração do efeito causado pelo raio, não o tempo que o raio em si persiste.

Se uma magia de raio causa dano, o personagem pode ameaçar um acerto crítico exatamente como se fosse uma arma. Uma magia de raio ameaça um acerto crítico em uma jogada de 20 natural e causa dano dobrado, caso o acerto crítico seja confirmado.

Dispersão: Alguns efeitos, notavelmente nuvens e névoas, espalham-se a partir de um ponto de origem, em uma interseção da grade. O efeito pode se estender ao redor de esquinas e em áreas que o personagem não pode ver. Calcule a distância de acordo com a distância real percorrida, tendo em conta as curvas que o efeito mágico efetuou. Ao determinar a distância para efeitos de propagação, conte ao redor das paredes, e não através delas. Tal como acontece com o movimento, não trace diagonais através de esquinas. O personagem deve designar o ponto de origem para o efeito, mas ele não precisa ter uma linha de efeito (ver abaixo) para todas as partes do efeito.

Área: Algumas magias afetam uma área. Às vezes, a descrição da magia especifica uma área especialmente definida, mas geralmente uma área cai em uma das categorias definidas abaixo.

Independentemente da forma da área, o personagem seleciona o ponto de onde a magia se origina, mas por outro lado ele não controla quais criaturas ou objetos a magia afeta. O ponto de origem da magia é sempre uma interseção do tabuleiro. Ao determinar se uma determinada criatura está dentro da área de uma magia, conte a distância a partir do ponto de origem nos quadrados da mesma forma que é contado o deslocamento de um personagem, ou ao determinar a distância para um ataque à distância. A única diferença é que, ao invés de contar do centro de um quadrado ao centro do quadrado seguinte, deve-se contar de intersecção a intersecção.

O personagem pode contar a diagonal de um quadrado, mas lembre-se de que cada segunda diagonal conta como 2 quadrados de distância. Se a borda mais distante de um quadrado está dentro da área da magia, tudo dentro deste quadrado está dentro da área da magia. Se a área da magia só tocar a borda mais próxima de um quadrado, no entanto, qualquer objeto ou criatura dentro desse quadrado não é afetado pela magia.

Explosão, Emanação ou Dispersão: A maioria das magias afeta uma área com uma explosão, uma emanação ou uma dispersão. Em cada caso, o personagem seleciona o ponto de origem da magia e mede o seu efeito a partir desse ponto.

Uma magia de explosão afeta o que for pego em sua área, incluindo criaturas que o conjurador não pode ver. Ela não pode afetar criaturas com cobertura total de seu ponto de origem (por outras palavras, os seus efeitos não se estendem ao redor de esquinas). A forma padrão para um efeito de explosão é uma esfera, mas algumas magias de explosão são especificamente descritas em forma de cone. A área da explosão define o quão longe do ponto de origem o efeito da magia se estende.

Uma magia de emanação funciona como uma magia de explosão, exceto que o efeito continua a irradiar a partir do ponto de origem pela duração do feitiço. A maioria das emanações são cones ou esferas.

Uma magia de dispersão se estende como uma explosão, mas pode se estender ao redor de esquinas. O personagem seleciona o ponto de origem, e a magia se espalha a uma determinada distância em todas as direções. Calcule a área que o efeito da magia ocupa levando em consideração as curvas que o efeito mágico faz.

Cone, Cilindro, Linha ou Esfera: A maioria das magias que afetam uma área possui uma forma particular.

Uma magia em forma de cone dispara a partir do conjurador em um quarto de círculo na direção que ele escolher. Ela começa a partir de qualquer canto de seu quadrado e alarga-se a partir deste ponto. A maioria dos cones é uma explosão ou emanação (consulte acima) e, portanto, não vai dobrar esquinas.

Ao conjurar uma magia em forma de cilindro, o conjurador seleciona o ponto de origem da magia. Este ponto é o centro de um círculo horizontal, e a magia dispara para baixo a partir deste círculo, preenchendo um cilindro. Uma magia em forma de cilindro ignora quaisquer obstruções dentro de sua área.

Uma magia em forma de linha dispara a partir do conjurador em linha reta na direção que ele escolher. Conte a partir de qualquer canto do quadrado ocupado pelo personagem e estenda a linha até o limite de seu alcance ou até que atinja uma barreira que bloqueie a linha de efeito. Uma magia em forma de linha afeta todas as criaturas em quadrados por onde a linha passa.

Uma magia em forma de esfera se expande a partir de seu ponto de origem até preencher uma área esférica. Esferas podem ser explosões, emanações ou dispersões.

Criaturas: Uma magia com este tipo de área afeta criaturas diretamente (como uma magia com alvo específico), mas afeta todas as criaturas de um tipo na área, em vez de criaturas individuais selecionadas pelo conjurador. A área pode ser uma explosão esférica, uma explosão em forma de cone ou alguma outra forma.

Muitas magias afetam "criaturas vivas", o que significa que afetam todas as criaturas que não são constructos e mortos-vivos. Criaturas na área da magia que não são do tipo apropriado não contam como criaturas afetadas.

Objetos: Uma magia com este tipo de área afeta objetos dentro da área selecionada (como Criaturas, mas afetando objetos).

Outros: Uma magia pode ter uma área única, conforme definido em sua descrição.

Moldável (M): Se uma área ou efeito possui o descritor "(M)", o conjurador pode moldar a magia. Um efeito ou a área moldável não pode ter qualquer dimensão menor do que 3 metros. Muitos efeitos ou áreas são informados como cubos, para tornar mais fácil a modelagem de formas irregulares. Volumes tridimensionais são mais frequentemente necessários para definir os efeitos de áreas aéreas ou subaquáticas.

Linha de Efeito: Uma linha de efeito é um caminho reto, desbloqueado que indica o que uma magia pode afetar. A linha de efeito é cancelada por uma barreira sólida. É como a linha de visão para armas de combate à distância, exceto que ela não é bloqueada por névoa, escuridão e outros fatores que limitam a visão normal.

O conjurador deve ter uma linha de efeito clara para qualquer alvo em que ele conjure uma magia ou para qualquer espaço em que ele deseja criar um efeito. O conjurador deve ter uma linha clara de efeito para o ponto de origem de qualquer magia que ele conjure.

Uma magia de explosão, cone, cilindro ou emanação afeta apenas uma área, criatura ou objeto para o qual ele tem uma linha de efeito a partir de sua origem (o ponto central de uma explosão esférica, o ponto de partida de uma explosão em forma de cone, a circunferência de um cilindro ou o ponto de origem de uma emanação).

Uma barreira de outra forma sólida, com um buraco de pelo menos 30 cm de lado não bloqueia a linha de efeito de uma magia. Essa abertura significa que um muro de 1,5 metros de comprimento que contém tal buraco não é mais considerado uma barreira para fins de linha de efeito de uma magia.

Duração

A duração de uma magia informa quanto tempo a energia mágica de uma magia dura.

Durações Determinadas: Muitas durações são medidas em rodadas, minutos, horas ou outros incrementos. Quando o tempo acaba, a força mágica se dissipa e a magia acaba. Se a duração de uma magia é variável, a duração é jogada secretamente para que o conjurador não saiba quanto tempo vai durar a magia.

Instantânea: A energia da magia vem e vai no instante em que a magia é conjurada, embora as consequências possam ser duradouras.

Permanente: A energia da magia permanece tanto quanto o efeito da magia. Isto significa que a magia é vulnerável a *dissipar magia.*

Concentração: A magia dura enquanto o conjurador se concentrar nela. Concentrar-se para manter uma magia é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Qualquer coisa que possa quebrar a concentração quando o personagem for conjurar uma magia também pode quebrar sua concentração enquanto estiver mantendo uma, fazendo com que a magia acabe. Consulte concentração na página 206.

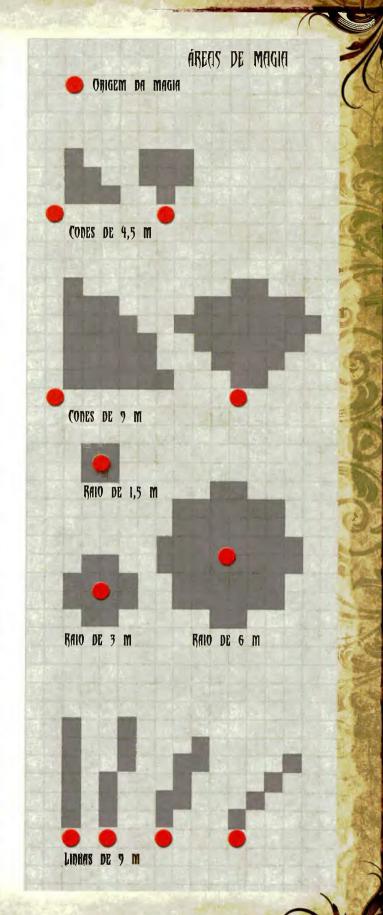
O personagem não pode conjurar uma magia enquanto se concentra em outra. Algumas magias duram por um curto período de tempo depois de o personagem parar de se concentrar.

Alvos, Efeitos e Áreas: Se uma magia afeta criaturas diretamente, o resultado permanece com alvo pela duração da magia. Se a magia cria um efeito, o efeito mantém-se pela duração. O efeito pode se mover ou permanecer parado. Tal efeito pode ser destruído antes de sua duração terminar. Se a magia afeta uma área, então a magia fica naquela área por sua duração.

Criaturas tornam-se sujeitas à magia quando entram na área e não estão mais sujeitas a ela quando eles saem.

Magias de Toque e Sustentar a Carga: Na maioria dos casos, se o personagem não descarregar uma magia de toque na rodada que a conjura, ele pode sustentar a carga (adiar a descarga da magia) por tempo indeterminado. O personagem pode fazer ataques de toque rodada após rodada, até que a magia seja descarregada. Se o personagem conjurar outra magia, a magia de toque se dissipa.

Algumas magias de toque permitem que o personagem toque múltiplos alvos como parte da magia. O personagem não pode sustentar a carga de tal magia; ele deve tocar todos os alvos da magia na mesma rodada em que terminar de conjurar a magia.

Descarga: Ocasionalmente, magias duram por um período fixo, até serem acionadas ou descarregadas.

(D) Descartável: Se a linha de duração termina com "(D)", o personagem pode descartar a magia à vontade. Ele deve estar dentro do alcance do efeito da magia e deve pronunciar palavras para descartá-la, que geralmente são uma forma modificada do componente verbal da magia. Se a magia não tem nenhum componente verbal, ele pode descartar o efeito com um gesto. Descartar a magia é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade.

Uma magia que depende da concentração é descartável por sua própria natureza, e descartá-la não necessita uma ação, uma vez que tudo o que o personagem tem que fazer para acabar com a magia é parar de se concentrar em seu turno.

Teste de Resistência

Normalmente, uma magia prejudicial permite que seu alvo faça um teste de resistência para evitar algum ou todos seus efeitos. A informação sobre o teste de resistência na descrição da magia define qual o tipo de teste de resistência esta magia permite e descreve como os testes de resistência funcionam contra a magia.

Anula: A magia não tem efeito sobre o alvo que efetuar um teste bem sucedido.

Parcial: A magia tem um efeito sobre o seu alvo. Um teste bem sucedido significa que algum efeito menor ocorre.

Metade: A magia causa dano, e um teste de resistência bem sucedido reduz o dano recebido pela metade (arredondado para baixo).

Nenhum: Nenhum teste de resistência é permitido.

Descrença: Um teste bem sucedido permite que o sujeito ignore o efeito da magia.

(objeto): A magia pode ser conjurada em objetos, que recebem testes de resistência apenas se são mágicos ou se estão em contato direto (segurado, vestido, agarrado ou similar) com uma criatura que resista à magia; neste caso, o objeto usa o bônus de teste de resistência da criatura, a menos que o seu próprio bônus seja maior. Esta notação não significa que uma magia pode ser conjurada apenas em objetos. Algumas magias desse tipo podem ser conjuradas em criaturas ou objetos. Todos os bônus de teste de resistência de um item mágico são iguais a 2 + 1/2 do nível de conjurador do item.

(inofensivo): A magia é geralmente benéfica, não prejudicial, mas a criatura alvo pode tentar um teste de resistência se assim o desejar.

Classe de Dificuldade do Teste de Resistência: Um teste de resistência contra a magia do personagem tem uma CD de 10 + o nível da magia + seu bônus de atributo relevante (Inteligência para um mago, Carisma para um bardo, paladino ou feiticeiro e Sabedoria para um clérigo, druida ou patrulheiro). O nível de uma magia pode variar dependendo de sua classe. Utilize sempre o nível de magia aplicável à classe do personagem.

Tendo Sucesso no Teste de Resistência: Uma criatura que é bem sucedida no teste de resistência contra uma magia que não tem um efeito físico óbvio sente uma força hostil ou um formigamento, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque. Da mesma forma, se o teste de resistência de uma criatura for bem sucedido contra uma magia com alvo, o conjurador sente que a magia falhou. O personagem não sente quando criaturas tem sucesso em testes contra efeitos e magias de área.

Tabela 9-2: Itens Afetados por Ataques Mágicos

Ordem*	Item
1°	Escudo
2°	Armadura
3°	Elmo, chapéu ou tiara mágica
4°	Item na mão (inclusive arma, varinha ou similar)
5°	Capa mágica
6°	Arma embainhada ou guardada
7°	Braceletes mágicos
8°	Vestimentas mágicas
9°	Joias mágicas (incluindo anéis)
10°	Qualquer outro

* Na ordem do mais provável ao menos provável a ser afetado.

Sucessos e Fracassos Automáticos: Um 1 natural (a jogada do d20 resulta em 1) em um teste de resistência é sempre um fracasso, e a magia pode causar dano aos itens expostos (consulte Sobrevivência de Itens Após um Teste de Resistência abaixo). Um 20 natural (a jogada do d20 resulta em 20) sempre é um sucesso.

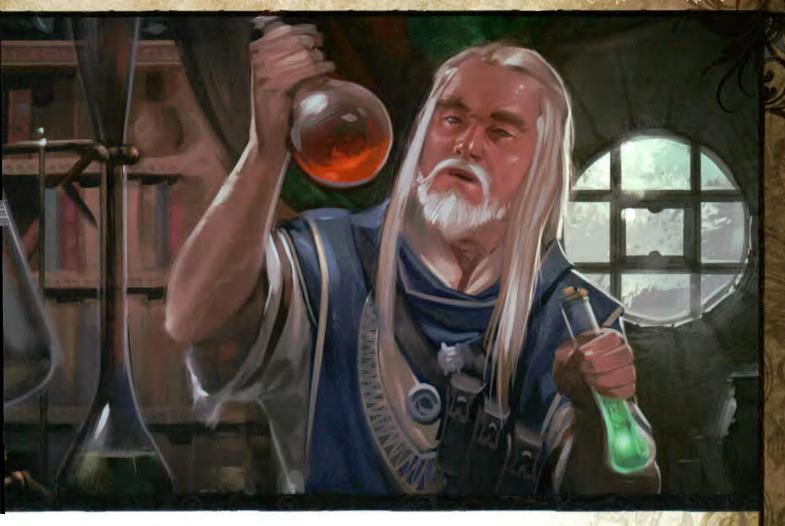
Fracassando Voluntariamente em um Teste de Resistência: Uma criatura pode renunciar voluntariamente um teste de resistência e aceitar de bom grado o resultado de uma magia. Mesmo um personagem com uma resistência especial à magia pode suprimir essa qualidade.

Sobrevivência de Itens Após um Teste de Resistência: A menos que a descrição da magia especifique de outra forma, assume-se que todos os objetos transportados ou vestidos sobrevivem a um ataque mágico. Quando uma criatura joga um 1 natural em seu teste de resistência contra o efeito, no entanto, um item exposto é danificado (se o ataque pode danificar objetos). Consulte a Tabela 9-2: Itens Afetados por Ataques Mágicos. Determine os quatro objetos carregados ou usados pela criatura que são mais suscetíveis a serem afetadas e jogue aleatoriamente entre eles. O item determinado aleatoriamente deve fazer um teste de resistência contra a forma de ataque e receber qualquer dano que o ataque tenha causado.

Se o item selecionado não é carregado ou usado e não é mágico, não efetua um teste de resistência. Ele simplesmente recebe o dano apropriado.

Resistência à Magia

Resistência à magia é uma habilidade defensiva especial. Se a magia do personagem é combatida por uma criatura com resistência à magia, ele deve fazer um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) com resultado pelo menos igual à resistência à magia da criatura para que a magia afete aquela criatura. A resistência à magia do defensor é como uma Classe de Armadura contra ataques mágicos. Inclua quaisquer ajustes ao nível de conjurador do personagem para este teste do nível de conjurador.

A linha de Resistência à Magia e o texto da descrição da magia dizem se a resistência à magia protege criaturas da magia.

Em muitos casos, a resistência à magia só se aplica quando uma criatura resistente é alvo da magia, não quando uma criatura resistente se encontra com uma magia que já está em vigor.

Os termos "objeto" e "inofensivo" significam para resistência à magia a mesma coisa que para testes de resistência. Uma criatura com resistência à magia deve baixar voluntariamente a resistência (uma ação padrão), a fim de ser afetado por magias sem forçar o conjurador a fazer um teste de nível de conjurador.

Texto Descritivo

Esta parte da descrição da magia detalha o que a magia faz e como ela funciona. Se uma das entradas anteriores à descrição inclui "consulte o texto", este é o lugar onde a explicação é encontrada.

MAGIAS ARCANAS

Magos, feiticeiros e bardos conjuram magias arcanas. Comparadas a magias divinas, magias arcanas são mais propensas a produzir resultados dramáticos.

Cotas de Magias: As várias tabelas de classe de personagens mostram quantas magias de cada nível o personagem pode conjurar por dia. Estas aberturas para magias diárias são chamadas de cotas. Um mago sempre tem a opção de preencher uma cota de magia de nível superior com uma magia de nível mais baixo. Um mago que não tem uma pontuação alta o suficiente no valor de atributo usado para conjurar magias que poderiam ser suas ainda recebe as cotas, mas deve preenchê-las com magias de níveis mais baixo.

Preparando Magias de Mago

O nível de um mago limita o número de magias que ele pode preparar e conjurar. Um alto valor de Inteligência pode permitir que ele prepare algumas magias extras. Ele pode preparar a mesma magia mais de uma vez, mas cada preparação conta como uma magia do seu limite diário. Para preparar uma magia, o mago deve ter um valor de Inteligência de, pelo menos, 10 + o nível da magia.

Descanso: Para preparar suas magias diárias, um mago deve primeiramente dormir por 8 horas. O mago não tem que dormir cada minuto do tempo, mas deve abster-se de movimento, combate, conjuração, uso de perícias, conversas ou qualquer outra tarefa física ou mental exigente durante o período de descanso. Se o seu descanso é interrompido, cada interrupção adiciona 1 hora para a quantidade total de tempo que ele tem que descansar, a fim de limpar sua mente; o mago deve ter pelo menos 1 hora de descanso ininterrupto imediatamente antes de preparar suas magias. Se o personagem não precisa dormir por algum motivo, ele ainda deve ter 8 horas de descanso calmo antes de preparar qualquer magia.

Magias Recentes/Interrupções do Descanso: Se um mago conjurou magias recentemente, o dreno em seus recursos reduz sua capacidade de preparar novas magias. Quando ele prepara magias para o próximo dia, todas as magias que ele conjurou nas últimas 8 horas contam contra o seu limite diário.

Ambiente de Preparação: Para preparar qualquer magia, um mago deve ter paz, silêncio e conforto para permitir a concentração adequada. Os arredores do mago não precisam ser luxuosos, mas devem estar livres de distrações. A exposição ao clima severo impede a concentração necessária, assim como qualquer dano ou falha em teste de resistência enquanto o personagem estuda. Magos também devem ter acesso aos seus grimórios para estudá-los e luz suficiente para lê-los. Há uma exceção: um mago pode preparar *ler magias* mesmo sem seu grimório.

Tempo de Preparação de Magias: Depois de descansar, um mago deve estudar seu grimório para preparar qualquer magia naquele dia. Se ele quer preparar todas suas magias, o processo demora cerca de 1 hora. Preparar uma porção menor de sua capacidade diária leva uma quantidade proporcionalmente menor de tempo, com o limite de mínimo de 15 minutos, o tempo mínimo necessário para atingir o estado mental adequado.

Seleção e Preparação de Magias: Até que o conjurador prepare magias de seu grimório, as únicas magias que um mago tem disponível para conjurar são as que ele já tinha preparado a partir do dia anterior e ainda não foram utilizadas. Durante o período de estudo, ele escolhe quais magias preparar. Se um mago já tem magias preparadas (do dia anterior) que ele não conjurou, ele pode abandonar algumas ou todas elas para abrir espaço para novas magias.

Ao preparar magias para o dia, um mago pode deixar algumas destas cotas de magia em aberto. Mais tarde, durante o dia, ele pode repetir o processo de preparação muitas vezes, desde que tenha tempo e as circunstâncias permitam. Durante estas sessões extras de preparação, o mago pode preencher estas cotas de magia não utilizadas. Ele não pode, no entanto, abandonar uma magia previamente preparada para substituí-la por outra ou preencher uma cota que está vazia por ele ter conjurado a magia que ocupava esta cota. Esse tipo de preparação requer uma mente descansada. Como a primeira sessão do dia, esta preparação leva pelo menos 15 minutos, e leva mais tempo se o mago prepara mais de um quarto das suas magias.

Retenção de Magias Preparadas: Uma vez que um mago prepara uma magia, ela permanece em sua mente como uma magia quase conjurada até que ele use os componentes prescritos para completá-la e acioná-la ou até que ele a abandone. Alguns outros eventos como efeitos de itens mágicos ou ataques especiais de monstros podem apagar uma magia preparada da mente de um personagem.

Retenção de Magias Preparadas e Morte: Se um mago morre, todas as magias preparadas armazenadas em sua mente são eliminadas. Magia potente (como *reviver os mortos*, *ressurreição*, ou *ressurreição verdadeira*) pode recuperar a energia perdida quando recupera o personagem.

Escritos Mágicos Arcanos

Para armazenar uma magia arcana na forma escrita, o personagem usa uma notação complexa que descreve as forças mágicas envolvidas na magia. O escritor usa o mesmo sistema, não importa sua língua nativa ou cultura. No entanto, cada personagem usa o sistema em sua própria maneira. A escrita mágica de outra pessoa permanece incompreensível até mesmo para o mago mais poderoso até que ele tenha tempo para estudá-la e decifrá-la.

Para decifrar uma escrita mágica arcana (como uma única magia de um grimório alheio, ou de um pergaminho), um personagem deve fazer um teste de Artes Mágicas (CD 20 + nível da magia). Se o teste de perícia falhar, o personagem não pode tentar ler a magia novamente até o dia seguinte. A magia *ler magias* decifra automaticamente a escrita mágica sem um teste de perícia. Se a pessoa que criou a escrita mágica está à disposição para ajudar o leitor, o sucesso também é automático.

Uma vez que um personagem decifre um pedaço particular de escrita mágica, não precisa decifrá-la novamente. Decifrar a escrita mágica permite ao leitor identificar a magia e dá uma ideia de seus efeitos (como explicado na descrição da magia). Se a escrita mágica é um pergaminho e o leitor pode conjurar magias arcanas, ele pode tentar usar o pergaminho.

Magias de Mago e Grimórios Emprestados

Um mago pode usar um grimório emprestado para preparar uma magia que ele já conhece e tem registrada em seu próprio grimório, mas o sucesso na preparação não está garantido. Em primeiro lugar, o mago deve decifrar a escrita do livro (consulte Escritos Mágicos Arcanos, acima). Uma vez que uma magia do grimório de outro mago é decifrada, o leitor deve fazer um teste de Artes Mágicas (CD 15 + nível da magia) para preparar a magia. Se for bem sucedido no teste, o mago pode preparar a magia. Ele deve repetir o teste de preparar a magia novamente, não importa quantas vezes ele a preparou antes. Se falhar no teste, ele não pode tentar preparar a magia da mesma fonte novamente até o dia seguinte. No entanto, como explicado acima, ele não necessita repetir o teste para decifrar a escrita.

Adicionar Magias em um Grimório

Magos podem adicionar novas magias a seus grimórios através de vários métodos. Um mago só pode aprender novas magias que pertencem às listas de magia arcana.

Magias Adquiridas a cada Nível: Magos efetuam uma determinada quantidade de pesquisa mágica entre aventuras. Cada vez que um personagem atinge um novo nível de mago, ganha duas magias de sua escolha para adicionar ao seu grimório. As duas magias gratuitas devem ser de níveis de magia que ele pode conjurar.

Magias Copiadas de um Grimório Alheio ou Pergaminho: Um mago também pode adicionar uma magia para seu grimório sempre que ele encontra uma em um pergaminho mágico ou no grimório de outro mago. Não importa a fonte da magia, o mago deve primeiro decifrar a escrita mágica (consulte Escritos Mágicos Arcanos). Em seguida, ele deve estudar a magia por uma hora. Ao final de uma hora, ele deve fazer um teste de Artes Mágicas (CD 15 + nível da magia). Um mago que se especializou em uma escola de magias ganha um bônus de +2 no teste de

Artes Mágicas se a nova magia é de sua escola de especialidade. Se for bem sucedido no teste, o mago compreende a magia e pode copiá-la em seu grimório (consulte Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório). O processo deixa um grimório que foi copiado ileso, mas uma magia copiada com sucesso a partir de um pergaminho mágico desaparece dele.

Se falhar no teste, o mago não consegue compreender ou copiar a magia. Ele não pode tentar aprender ou copiar aquela magia novamente até que ele ganhe outra graduação em Artes Mágicas. Se a magia está em um pergaminho, uma falha no teste de Artes Mágicas não faz que a magia desapareça.

Na maioria dos casos, os magos cobram uma taxa para ter o privilégio de copiar magias de seus grimórios. Esta taxa é geralmente igual à metade do custo de escrever a magia em um grimório (consulte Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório). Magias raras e únicas podem custar significativamente mais.

Pesquisa Independente: Um mago também pode pesquisar uma magia de forma independente, duplicando uma magia existente ou criando uma magia totalmente nova. O custo para pesquisar uma nova magia, e o tempo necessário, ficam a critério do Mestre, mas provavelmente deve levar pelo menos uma semana e custar pelo menos 1000 PO por nível da magia a ser pesquisada. Isso também deve exigir um número de testes de Artes Mágicas e de Conhecimento (arcano).

Escrevendo uma Nova Magia em um Grimório

Uma vez que um mago compreende uma nova magia, pode armazená-la em seu grimório.

Tempo: O processo leva 1 hora por nível da magia. Truques (magias de nível 0) levam 30 minutos para armazenar.

Espaço no Grimório: Uma magia ocupa uma página do grimório por nível da magia. Mesmo uma magia de nível 0 (truque) leva uma página. Um grimório tem 100 páginas.

Materiais e Custos: O custo para escrever uma nova magia em um grimório depende do nível da magia, como descrito na tabela a seguir. Note que o mago não precisa pagar esses custos em tempo ou ouro para magias que ele ganha a cada nível.

Nível da Magia	Custo para Armazenar	Nível da Magia	Custo para Armazenar
0	5 PO	5	250 PO
1	10 PO	6	360 PO
2	40 PO	7	490 PO
3	90 PO	8	640 PO
4	160 PO	9	810 PO

Repondo e Copiando Grimórios

Um mago pode usar o procedimento de aprender uma magia para reconstruir um grimório perdido. Se ele já tem uma magia em específico preparada, pode escrevê-la diretamente em um novo grimório com o mesmo custo necessário para escrevê-la em um grimório atual. O processo limpa a magia preparada de sua mente, como se ele a conjurasse. Se o mago não tem a magia preparada, ele pode prepará-la a partir de um grimório emprestado e, em seguida, escrevê-la em um novo grimório.

A duplicação de um grimório existente usa o mesmo procedimento para substituí-lo, mas a tarefa é muito mais fácil. A exigência de tempo e o custo por página é reduzido pela metade.

Vendendo um Grimório

Grimórios capturados podem ser vendidos por um montante igual à metade do custo de aquisição e inscrição das magias dentro.

Feiticeiros e Bardos

Feiticeiros e bardos conjuram magias arcanas, mas não usam grimórios ou preparam magias. Seu nível de classe limita o número de magias que eles podem conjurar (consulte as descrições de classe). Um alto valor de Carisma pode permitir-lhes conjurar algumas magias extras. Um membro destas classes deve ter um valor de Carisma de pelo menos 10 + o nível da magia para conjurá-la.

Preparação Diária de Magias: A cada dia, os feiticeiros e bardos devem focar suas mentes na tarefa de conjurar suas magias. Um feiticeiro, ou bardo, precisa de 8 horas de descanso (como um mago), após o qual ele gasta 15 minutos de concentração. (Um bardo deve cantar, recitar ou tocar um instrumento de algum tipo enquanto se concentra.) Durante este período, o feiticeiro ou bardo prepara sua mente para conjurar sua porção diária de magias. Sem esse período para descansar, o personagem não recupera as cotas de magia que ele usou no dia anterior.

Limite de Conjuração Recente: Quaisquer magias conjuradas dentro das últimas 8 horas contam contra o limite diário do feiticeiro ou do bardo.

Adicionando Magias ao Repertório de um Feiticeiro ou Bardo: Um feiticeiro ou bardo ganha magias cada vez que atingem um novo nível em sua classe, sem nunca ganhar magias de outra maneira. Quando um feiticeiro ou bardo ganha um novo nível consulte a Tabela 3-4 ou a Tabela 3-10 para saber quantas magias da lista de magias apropriada ele sabe agora. Com a permissão do Mestre, feiticeiros e bardos também podem selecionar as magias que eles ganham de magias novas e incomuns com que eles se deparam ao se aventurar.

MAGIAS DIVINAS

Clérigos, druidas, paladinos experientes e patrulheiros experientes podem conjurar magias divinas. Diferente de magias arcanas, magias divinas extraem energia de uma fonte divina. Clérigos ganham poderes mágicos de divindades ou de forças divinas. A força divina da natureza dá poder às magias de druidas e patrulheiros, e as forças divinas da lei e do bem dá poder às magias de paladino. Magias divinas tendem a se concentrar em cura e proteção e são menos chamativas, destrutivas e prejudiciais do que magias arcanas.

Preparando Magias Divinas

Conjuradores divinos, em grande parte, preparam suas magias da mesma maneira que os magos, com poucas diferenças. O atributo relevante para a maioria das magias divinas é Sabedoria (Carisma para paladinos). Para preparar uma magia divina, um personagem deve ter um valor de Sabedoria (ou Carisma

para paladinos) de 10 + o nível da magia. Da mesma forma, magias adicionais são baseadas em Sabedoria.

Momento do Dia: Um conjurador divino escolhe e prepara magias antes do tempo, mas ao contrário de um mago, não necessita de um período de descanso para preparar magias. Em vez disso, o personagem escolhe um determinado momento do dia para rezar e receber suas magias. A hora é geralmente associada a algum acontecimento diário. Se algum evento impede um personagem de orar no momento adequado, ele deve fazê-lo o mais breve possível. Se o personagem não ora por magias na primeira oportunidade, deve esperar até o dia seguinte para preparar suas magias.

Seleção e Preparação de Magias: Um conjurador divino seleciona e prepara magias antecipadamente através de oração e meditação em um determinado momento do dia. O tempo necessário para preparar magias é o mesmo que para um mago (1 hora), assim como a exigência de um ambiente relativamente calmo. Ao preparar magias para o dia, um clérigo pode deixar algumas de suas cotas de magia abertas. Mais tarde naquele dia, ele pode repetir o processo de preparação quantas vezes quiser. Durante estas sessões extras de preparação, ele pode preencher essas cotas de magia não utilizadas. Ele não pode, no entanto, abandonar uma magia previamente preparada para substituí-la por outra ou preencher uma cota vazia por já ter conjurado uma magia na mesma cota. Como a primeira sessão do dia, esta preparação leva pelo menos 15 minutos, e leva mais tempo se ele prepara mais de um quarto das suas magias.

Conjuradores divinos não necessitam de grimórios. No entanto, a seleção de magias de um conjurador divino é limitada às magias da lista de sua classe. Clérigos, druidas, paladinos e patrulheiros têm listas de magias separadas. Um clérigo também tem acesso a dois domínios determinados durante a criação do personagem. Cada domínio lhe dá acesso a uma série de habilidades especiais e magias de bônus.

Cotas de Magia: As tabelas de classe de personagens mostram quantas magias de cada nível cada um pode conjurar por dia. Estas aberturas para magias diárias são chamadas cotas de magia. Um conjurador sempre tem a opção de preencher uma cota de magia de nível superior com uma magia de nível mais baixo. Um conjurador que não tem uma pontuação alta em seu valor de atributo para conjurar magias que lhe seriam de direito ainda recebe as cotas, mas deve preenchê-las com magias de nível mais baixo.

Limite de Conjuração Recente: Tal como acontece com magias arcanas, no momento da preparação, quaisquer magias conjuradas dentro das últimas 8 horas contam contra o número de magias que podem ser preparadas.

Conjuração Espontânea de Magias de Cura ou Causar Ferimentos: Um clérigo bom (ou um clérigo de uma divindade boa) pode conjurar espontaneamente uma magia de cura no lugar de uma magia preparada de mesmo nível ou superior, mas não no lugar de uma magia bônus de seu domínio. Um clérigo maligno (ou um clérigo de uma divindade maligna) pode, espontaneamente, conjurar uma magia de causar ferimentos no lugar de uma magia preparada (que não seja uma magia de domínio) de mesmo nível ou superior. Cada clérigo neutro de uma divindade neutra pode curar espontaneamente como um clérigo bom ou causar ferimentos como um clérigo maligno, dependendo da opção que o jogador escolheu ao criar o personagem. A energia divina da magia que curar ou causar ferimentos substitui é convertida na magia de curar ou causar ferimentos, como se a nova magia tivesse sido preparada desde o início.

Conjuração Espontânea de Magias de Convocar Aliado da Natureza: Um druida pode conjurar espontaneamente *convocar aliado da natureza* no lugar de uma magia preparada do mesmo nível ou superior. A energia divina da magia que a convocação substitui é convertida como se a convocação tivesse sido preparada desde o início.

Escritos Mágicos Divinos

Magias divinas podem ser escritas e decifradas como magias arcanas (consulte Escritos Mágicos Arcanos). Um teste de Artes Mágicas pode decifrar a escrita mágica divina e identificá-la. Somente personagens que possuem a magia (na sua forma divina) em sua lista de magias de classe pode conjurar uma magia divina de um pergaminho.

Novas Magias Divinas

Conjuradores divinos ganham novas magias da seguinte forma.

Magias Adquiridas a cada Nível: Personagens que podem conjurar magias divinas efetuam certa quantidade de estudo entre aventuras. Cada vez que um personagem recebe um novo nível de magias divinas, ele aprende todas as magias daquele nível automaticamente.

Pesquisa Independente: Um conjurador divino também pode pesquisar uma magia de forma independente, assim como um conjurador arcano pode. Somente o criador de tal magia pode prepará-la e conjurá-la, a menos que ele decida compartilhá-la com outras pessoas.

HABILIDADES ESPECIAIS

Um determinado número de classes e criaturas ganha o uso de habilidades especiais, muitas das quais funcionam como magias.

Habilidades Similares à Magia: Normalmente uma habilidade similar à magia funciona como a magia de mesmo nome. A habilidade similar à magia não tem componente verbal, somático ou material, nem exige um foco. O usuário a ativa mentalmente. Armaduras não afetam o uso de uma habilidade similar à magia, mesmo que a habilidade se assemelhe a uma magia arcana com um componente somático.

A habilidade similar à magia tem um tempo de conjuração de 1 ação padrão, salvo indicação em contrário na descrição da habilidade ou da magia. Em todos os outros aspectos, uma habilidade similar à magia funciona exatamente como a magia.

Habilidades similares à magia são sujeitas a resistência à magia e *dissipar magia*. Elas não funcionam em áreas onde a magia é suprimida ou negada. Habilidades similares à magia não podem ser usadas para contramágica, nem podem ser alvo de contramágica.

Algumas criaturas realmente conjuram magias arcanas como os feiticeiros fazem, usando componentes, quando necessário. Outras criaturas têm tanto habilidades similares à magia quanto poder real de conjuração.

Habilidades Sobrenaturais: Estas habilidades não podem ser interrompidas em combate e geralmente não provocam ataques de oportunidade. Elas não estão sujeitas a resistência à magia, contramágica ou *dissipar magia*, e não funcionam em áreas antimagia.

Habilidades Extraordinárias: Essas habilidades não podem ser interrompidas em combate, como magias, e geralmente não provocam ataques de oportunidade. Efeitos ou áreas que anulam ou interrompem magia não têm qualquer efeito em habilidades extraordinárias. Elas não estão sujeitas a dissipação, e funcionam normalmente em um campo de antimagia. De fato, habilidades extraordinárias não se qualificam como magia, embora possam quebrar as leis da física.

Habilidades Naturais: Esta categoria inclui as habilidades que uma criatura possui devido a sua natureza física. Habilidades naturais são aquelas não designadas como extraordinárias, sobrenaturais ou similares à magia.

10 Magias

Misteriosa em seu silêncio, outra onda de cães de olhos mortos e faces com tentáculos avançavam, mal sendo mantida à distância pela letal cimitarra de Kyra. As coisas de outro mundo já haviam aquietado o arrogante Valeros, arrastando-o para longe com algum motivo terrível em meio a uma ladainha de maldições pitorescas. Com sua mente acelerada, Seoni procurava por pistas sobre o que eram estes horrores, de onde vinham e o que poderiam querer. No entanto, em meio a todas suas perguntas, a feiticeira sentiu conforto na única coisa que sabia com certeza: como qualquer outro inimigo que já havia enfrentado essas coisas ainda sabiam como queimar.

Existem centenas de magias disponíveis para conjuradores no RPG *Pathfinder*. Este capítulo começa com as listas de magias para todas as classes de conjuradores do jogo. Um M ou F aparecendo no final do nome de uma magia nas listas de magias indica uma magia com um componente material ou foco, respectivamente, que normalmente não está incluído em uma bolsa de componentes de magia.

Ordem de Apresentação: Nas listas de magia e nas descrições curtas que as seguem, as magias são apresentadas em ordem alfabética pelo nome, exceto para aqueles que pertencem a determinadas cadeias de magia.

Dados de Vida: O termo "Dados de Vida" é usado como sinônimo de "níveis de personagem" para os efeitos que afetam um determinado número de Dados de Vida de criaturas. Criaturas com dados de vida apenas de sua raça, não a partir de classes, têm níveis de personagem iguais aos seus Dados de Vida.

Nível de Conjurador: O poder de uma magia muitas vezes depende do nível de conjurador, que é definido como o nível de classe do conjurador com o propósito de conjurar uma magia particular. Uma criatura com nenhuma classe tem um nível de conjurador igual aos seus Dados de Vida, salvo indicação em contrário. A palavra "nível", nas breves descrições que seguem abaixo, sempre se refere ao nível de conjurador.

Criaturas e Personagens: As palavras "criatura" e "personagem" são usadas como sinônimos nas descrições curtas.

MAGIAS DE BARDO

Magias de Bardo de Nível 0

Abrir/Fechar: Abre ou fecha objetos pequenos ou leves.
Brilho: Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).
Canção de Ninar: O alvo fica sonolento; -5 nos testes de Percepção, -2 nos testes de resistência de Vontade contra sono.
Convocar Instrumento: Convoca um instrumento musical.
Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos a menos de 18 metros.
Emendar: Faz pequenos reparos em um objeto.
Globos de Luz: Cria tochas ou outras luzes.
Intuir Direção: O personagem sabe onde fica o norte.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.
Luz: Um objeto brilha como uma tocha.
Mãos Mágicas: Telecinese de 2,5 kg.
Mensagem: Conversação em voz baixa à distância.
Pasmar: Uma criatura humanoide com 4 DV ou menos perde sua próxima ação.
Prestidigitação Arcana: Realiza pequenos truques.
Resistência: O alvo recebe +1 em testes de resistência.
Som Fantasma: Cria sons.

Magias de Bardo de 1º Nível

Alarme: Protege uma área durante 2h/nível.
Animar Corda: Faz com que uma corda se movimente sob o comando do personagem.
Apagar: Apaga um escrito comum ou mágico.
Área Escorregadia: Torna um quadrado de 3 metros ou um objeto escorregadio.
Aura Mágica: Altera a aura mágica de um objeto.
Boca MágicaM**:** O objeto fala uma vez quando ativado.
Causar Medo: Uma criatura de 5 DV ou menos foge durante 1d4 rodadas.
Compreender Idioma: O personagem entende todas as línguas.
Confusão Menor: Uma criatura fica confusa por 1 rodada.
Convocar Criaturas I: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 de dano +1/nível (máximo de +5).
Detectar Portas Secretas: Revela portas secretas que estejam a menos de 18 metros.
Disfarçar-se: Muda a aparência do personagem.
Dissimular Tendência: Esconde a tendência do alvo por 24 horas.
Encantar Pessoa: Torna uma pessoa amigável.
Hipnotismo: Fascina 2d4 DV de criaturas.
Identificação: O personagem recebe um bônus de +10 para identificar itens mágicos.
Imagem Silenciosa: Cria uma ilusão menor.
Obscurecer Objeto: Protege um objeto contra sondagem.
Queda Suave: Objetos ou criaturas caem lentamente.
Recuo Acelerado: O deslocamento base do personagem aumenta em 9 metros.
Remover Medo: Suprime o medo ou concede +4 contra medo para um alvo, + 1 a cada 4 níveis.
Riso Histérico: Alvo perde suas ações por 1 rodada/nível.
Servo Invisível: Cria força invisível que obedece aos comandos do personagem.
Sono: Causa a 4 DV de criaturas um sono mágico.
Ventriloquismo: Projeta a voz por 1 minuto/nível.

Magias de Bardo de 2º Nível

Acalmar Emoções: Acalma criaturas, negando os efeitos das emoções.
Alterar-se: O personagem assume a forma de um humanoide de Pequeno ou Médio.
Astúcia da Raposa: Alvo recebe +4 em sua Inteligência por 1 minuto/nível.
Aterrorizar: Deixa criaturas com menos de 6 DV apavoradas.
Cegueira/Surdez: Torna o alvo cego ou surdo.
Convocar Criaturas II: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Convocar Enxame: Convoca um enxame de aranhas, morcegos ou ratos.
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 de dano +1/nível (máximo de +10).
Desorientar: Despista adivinhações sobre uma criatura ou objeto.
Detectar Pensamentos: Permite escutar pensamentos superficiais.
Elegância do Gato: Alvo recebe +4 em sua Destreza por 1 minuto/nível.
Escuridão: Cria área com 6 metros de raio de sombra sobrenatural.
Esplendor da Águia: Alvo recebe +4 em seu Carisma por 1 minuto/nível.

Estilhaçar: Vibrações sônicas destroem objetos ou criaturas cristalinas.
Explosão Sonora: Causa 1d8 de dano sônico e pode atordoar alvos.
Fúria: Garante +2 de For e Con, +1 em testes de resistência de Vontade e -2 na CA.
Heroísmo: Concede +2 em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícias.
Idiomas: O personagem pode falar e compreender qualquer idioma.
Imagem Menor: Como *imagem silenciosa*, mas com algum som.
Imobilizar Pessoa: Paralisa um humanoide por 1 rodada/nível.
Invisibilidade: Alvo fica invisível por 1 minuto/nível ou até efetuar um ataque.
Localizar Objetos: Intui a direção de um objeto (específico ou tipo).
Mensageiro Animal: Envia um animal Miúdo a um local específico.
Nublar: Ataques possuem 20% de chance de fracassar.
Padrão Hipnótico: Fascina (2d4 + nível) DV de criaturas.
Pasmar Monstro: Criatura viva de 6 DV ou menos perde sua próxima ação.
Pirotecnia: Transforma chamas em luz cegante ou fumaça sufocante.
Poeira Reluzente: Cega criaturas, e destaca as invisíveis.
Reflexos em Espelhos: Cria cópias do conjurador (1d4 + 1 a cada três níveis, máximo de 8).
Retardar Veneno: Impede que veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.
Silêncio: Anula todo som em um raio de 6 metros.
Subjugar: Cativa a todos num raio de 30 m+3 m/nível.
Sugestão: Força um alvo a seguir um curso de ação declarado.
Transe Animal: Fascina 2d6 DV de animais.
Vento Sussurrante: Envia uma mensagem curta a 1,5 quilômetros/nível.

Magias de Bardo de 3º Nível

Clarividência/Clariaudiência: O personagem vê ou escuta à distância por 1 minuto/nível.
Confusão: O alvo age estranhamente por 1 rodada/nível.
Convocar Criaturas III: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 de dano +1/nível (máximo de +15).
Desespero Esmagador: Alvo recebe uma penalidade de -2 em jogadas de ataque, jogadas de dano, testes de resistência e testes em geral.
Deslocamento: Ataques possuem 50% de chance de fracassar.
Dissipar Magia: Cancela uma magia ou efeito mágico.
Eloquência: O personagem recebe +20 em testes de Blefar, e suas mentiras podem escapar de discernimento mágico.
Encantar Monstros: Faz que o monstro acredite ser aliado do personagem.
Escrita Ilusória[M]: Somente os leitores escolhidos conseguem ler o texto.
Esculpir o Som: Cria novos sons ou altera os existentes.
Esfera de Invisibilidade: Faz com que todos em um raio de 3 metros fiquem invisíveis.
Esperança: Alvos recebem +2 em jogadas de ataque, jogadas de dano, testes de resistência e testes em geral.
Falar com os Animais: O personagem pode se comunicar com animais.
Forma Gasosa: Alvo se torna insubstancial e pode voar lentamente.
Imagem Maior: Como *imagem silenciosa*, mas com som, odor e sensação térmica.
Lentidão: Uma criatura/nível somente pode efetuar uma ação por rodada, -1 em jogadas de ataque, CA e testes de resistência de Reflexos.
Luz do Dia: Ilumina área de 18 metros de raio com uma luz brilhante.
Medo: Os alvos dentro do cone fogem por 1 rodada/nível.
Missão Menor: Comanda um alvo de 7 DV ou menos.
Montaria Fantasma: Um cavalo mágico que permanece durante 1 hora/nível.
Página Secreta: Muda uma página para esconder seu conteúdo.
Pequena Cabana: Cria um abrigo para até 10 criaturas.
Piscar: O personagem desaparece e reaparece aleatoriamente por 1 rodada/nível.
Rapidez: Uma criatura/nível se move com mais rapidez,+1 em jogadas de ataque, CA e testes de resistência de Reflexos.
Remover Maldição: Liberta um objeto ou pessoa de uma maldição.
Selo da Serpente Sépia[M]: Cria um símbolo gráfico no formato de uma serpente que imobiliza o leitor.
Sondagem[F]: Espiona o alvo à distância.
Sono Profundo: Faz com que 10 DV de criaturas durmam.
Ver o Invisível: Revela criaturas ou objetos invisíveis.

Magias de Bardo de 4º Nível

Abrigo Seguro: Cria uma cabana resistente.
Conjuração de Sombra: Imita conjurações abaixo de 4º nível, mas apenas 20% reais.
Convocar Criaturas IV: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8 de dano +1/nível (máximo de +20).
Detectar Sondagem: Alerta o conjurador sobre espionagem mágica.
Dominar Pessoas: Controla um humanoide telepaticamente.
Falar com as Plantas: O alvo pode falar com plantas e criaturas do tipo planta.
Grito: Deixa todos no cone surdos e cauda 5d6 de dano sônico.
Imobilizar Monstro: Como *imobilizar pessoa*, mas afeta qualquer criatura.
Invisibilidade Maior: Como *invisibilidade*, porém o alvo permanece invisível ao efetuar um ataque.
Lendas e Histórias[MF]: O conjurador descobre histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
Localizar Criatura: Indica a direção de uma criatura familiar.
Modificar Memória: Modifica 5 minutos da memória do alvo.
Movimentação Livre: O alvo se movimenta normalmente apesar de condições que restrinjam movimento.
Neutralizar Venenos: Imuniza o alvo contra venenos e desintoxica veneno dentro ou sobre o alvo.
Padrão Prismático: Luzes fascinam 24 DV de criaturas.

Porta Dimensional: Teleporta o conjurador a uma curta distância.
Quebrar Encantamento: Liberta o alvo de encantamentos, transmutações e maldições.
Repelir Insetos: Insetos, aranhas e outros vermes se mantêm a 3 metros de distância.
Terreno Ilusório: Faz com que um tipo de terreno se pareça com outro (campos parecem florestas, ou similar).
Zona de Silêncio: Impede a espionagem sonora de uma conversa.

Magias de Bardo de 5º Nível

Caminhar nas Sombras: Entre nas sombras para viajar rapidamente.
Canção da Discórdia: Obriga os alvos a se atacarem.
Convocar Criaturas V: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Curar Ferimentos Leves em Massa: Cura 1d8 de dano +1/nível, afeta um alvo/nível.
Despistar: Torna o conjurador invisível e cria uma duplicata ilusória.
Dissipar Magia Maior: Como *dissipar magia*, mas afeta alvos múltiplos.
Evocação de Sombra: Imita evocação menor que 5º nível, mas apenas 20% real.
Heroísmo Maior: Concede +4 nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícias, imunidade ao medo e PV temporários.
Imagem Persistente: Como *imagem maior*, mas não necessita concentração.
Miragem Arcana: Como *terreno ilusório*, mas com estruturas.
Modificar Aparência: Muda a aparência de uma pessoa/2 níveis.
Névoa Mental: Os alvos na névoa recebem uma penalidade de -10 na Sab e em testes de Vontade.
Pesadelo: Envia uma visão que causa 1d10 de dano e fadiga.
Sonho: Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo.
Sugestão em Massa: Como *sugestão*, mas afeta 1 alvo/nível.
Visão Falsa[M]**:** Engana sondagens com ilusões.

Magias de Bardo de 6º Nível

Analisar Encantamento[F]**:** Revela aspectos mágicos do alvo.
Animar Objetos: Objetos atacam os inimigos do conjurador.
Astúcia da Raposa em Massa: Como *astúcia da raposa*, afeta 1 alvo/nível.
Banquete dos Heróis: Produz comida para 1 criatura/nível, cura e concede bônus de combate.
Convocar Criaturas VI: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Curar Ferimentos Moderados em Massa: Cura 2d8 de dano +1/nível, afeta um alvo/nível.
Dança Irresistível: Obriga o alvo a dançar.
Elegância do Gato em Massa: Como *elegância do gato*, afeta 1 alvo/nível.
Encantar Monstros em Massa: Como *encantar monstros*, mas afeta todos em um raio de 9 metros.
Encontrar o Caminho: Mostra o caminho mais direto a uma locação.
Esplendor da Águia em Massa: Como *esplendor da águia*, afeta 1 alvo/nível.
Grito Maior: Brado devastador causa 10d6 de dano sônico e atordoa criaturas.
Imagem Permanente: Ilusão permanente que inclui visão, som, odor e temperatura.
Imagem Programada[M]**:** Como *imagem maior*, mas disparada por um evento.
Olhar Pungente: O alvo fica apavorado, enjoado e/ou comatoso.
Projetar Imagem[M]**:** Cópia ilusória que pode conversar e conjurar magias.
Sondagem Maior: Como *sondagem*, só que mais rápido e com maior duração.
Tarefa/Missão: Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.
Véu: Muda a aparência de um grupo de criaturas.
Vibração Solidária: Causa 2d10 dano/rodada contra uma estrutura independente.

MAGIAS DE CLÉRIGO

Magias de Clérigo de Nível 0 (Preces)

Criar Água: Cria 8 litros/nível de água pura.
Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos em um raio de 18 metros.
Detectar Venenos: Detecta venenos em uma criatura ou objeto.
Emendar: Faz pequenos reparos em um objeto.
Estabilizar: Estabiliza uma criatura que esteja morrendo.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.
Luz: Um objeto brilha como uma tocha.
Orientação: +1 em jogadas de ataque, testes de resistência ou testes de perícias.
Purificar Alimentos: Purifica um cubo de 30 cm/nível de comida ou água.
Resistência: O alvo recebe +1 em testes de resistência.
Sangrar: Faz com que uma criatura estabilizada continue morrendo.
Virtude: O alvo recebe um PV temporário.

Magias de Clérigo de 1º Nível

Abençoar Água[M]**:** Cria água benta.
Amaldiçoar Água[M]**:** Cria agua profana.
Arma Mágica: Uma arma ganha um bônus de +1.
Bênção: Aliados recebem +1 em jogadas de ataque e testes de resistência contra medo.
Causar Ferimentos Leves: Toque causa 1d8 de dano +1/nível (máximo +5).
Causar Medo: Uma criatura de 5 DV ou menos foge durante 1d4 rodadas.
Comando: Um alvo obedece a uma palavra de comando durante 1 rodada.
Compreender Idioma: O personagem entende todas as línguas faladas ou escritas.
Convocar Criaturas I: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 de dano +1/nível (máximo de +5).
Detectar Mortos-Vivos: Revela mortos-vivos a menos de 18 metros.
Detectar o Caos/Mal/Bem/Ordem: Revela criaturas, magias ou objetos da tendência escolhida.

Esconder-se dos Mortos-Vivos: Mortos-vivos não percebem 1 alvo/nível.
Escudo da Fé: Aura garante um bônus de deflexão de +2 ou mais.
Escudo Entrópico: Ataques à distância possuem 20% de chance de falha.
Favor Divino: O conjurador recebe +1 a cada 3 níveis em jogadas de ataque e dano.
Névoa da Escuridão: Névoa envolve o conjurador.
Pedra Mágica: Três pedras recebem +1 para ataque e causam 1d6+l de dano.
Perdição: Um alvo recebe -2 em jogadas de ataque, jogadas de dano, testes de resistência e testes de perícia.
Proteção contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: +2 na CA e testes de resistência, mais proteções adicionais, contra a tendência escolhida.
Remover Medo: Suprime o medo ou concede +4 contra medo para um alvo + 1 a cada 4 níveis.
Ruína: Inimigos recebem -1 em jogadas de ataque e testes de resistência contra medo.
Santuário: Os oponentes não podem atacar o conjurador e vice-versa.
Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável em ambientes quentes ou frios.
Visão da Morte: Revela quão próximos da morte estão os alvos a menos de 9 metros.

Magias de Clérigo de 2º Nível

Acalmar Emoções: Acalma criaturas, negando os efeitos emocionais.
Arma Espiritual: Arma mágica ataca sozinha.
Augúrio^{MF}: Descobre se uma ação será boa ou má.
Auxílio: +1 para jogadas de ataque e testes de resistência contra medo, 1d8 pontos de vida temporários +1/nível (máximo +10).
Causar Ferimentos Moderados: Toque causa 2d8 de dano +1/nível (máximo +10).
Condição: Monitora condição e posição de aliados.
Consagrar^{M}: Enche uma área com energia positiva, enfraquecendo mortos-vivos.
Convocar Criaturas II: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 de dano +1/nível (máximo de +10).
Dissimular Tendência: Esconde a tendência do alvo por 24 horas.
Drenar Força Vital: Mata uma criatura que esteja morrendo. O conjurador recebe 1d8 PV temporários,+2 Força e +1 nível de conjurador.
Encontrar Armadilhas: Percebe armadilhas como um ladino.
Escuridão: Cria área com 6 metros de raio de sombra sobrenatural.
Esplendor da Águia: Alvo recebe +4 em Car por 1 minuto/nível.
Estilhaçar: Vibrações sônicas destroem objetos ou criaturas cristalinas.
Explosão Sonora: Causa 1d8 de dano sônico ao alvo; pode atordoá-los.
Força do Touro: Alvo recebe +4 em sua For por 1 minuto/nível.
Imbuir Tendência: Arma se torna boa, má, ordeira ou caótica.
Imobilizar pessoa: Paralisa um humanoide por 1 rodada/nível.
Profanar^{M}: Enche uma área com energia negativa, fortalecendo mortos-vivos.
Proteger Outro^{F}: O conjurador sofre metade do dano dirigido ao alvo.
Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia ou lentidão.
Repouso Tranquilo: Preserva um corpo.
Resistência do Urso: Alvo recebe +4 em Con por 1 minuto/nível.
Resistir Energia: Ignora 10 (ou mais) de dano/ataque do tipo específico de energia.
Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de atributos ou recupera 1d4 de dano de atributos.
Retardar Veneno: Impede que veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.
Sabedoria da Coruja: Alvo recebe +4 em Sab por 1 minuto/nível.
Silêncio: Anula todo o som num raio de 6 metros.
Subjugar: Cativa a todos num raio de 30m +3m/nível.
Tornar Inteiro: Repara um objeto.
Zona da Verdade: Os alvos na área não podem mentir.

Magias de Clérigo de 3º Nível

Animar os Mortos^{M}: Cria zumbis e esqueletos.
Caminhar na Água: O alvo caminha sobre a água como se ela fosse sólida.
Causar Ferimentos Graves: Toque causa 3d8 de dano +l/nível (máx. +15).
Cegueira/Surdez: Torna o alvo cego ou surdo.
Chama Contínua^{M}: Cria uma luz permanente e sem calor.
Círculo Mágico contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: Como as magias de proteção, mas com 3 metros de raio e duração de 10 min/nível.
Contágio: Infecta um alvo com a doença escolhida.
Convocar Criaturas III: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Criar Alimentos: Alimenta três humanos (ou um cavalo)/nível.
Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 de dano +l/nível (máx. +15)
Dissipar Magia: Cancela uma magia ou efeito mágico.
Escuridão Profunda: Objeto lança sombras sobrenaturais em um raio de 18 metros.
Falar com os Mortos: Corpo responde a uma pergunta/2 níveis.
Glifo de Proteção^{M}: Inscrição fere aqueles que passam por ela.
Localizar Objetos: Intui a direção de um objeto (específico ou tipo).
Luz Cegante: Raio causa 1d8/2 níveis de dano (mais contra mortos-vivos).
Luz do Dia: 18 metros de raio de luz brilhante.
Mão Opífera: Mão fantasmagórica guia uma pessoa até o conjurador.
Mesclar-se às Rochas: O conjurador e seu equipamento se unem a pedras.
Moldar Rochas: Molda pedra em qualquer forma.
Muralha de Vento: Desvia flechas, criaturas pequenas e gases.
Obscurecer Objeto: Protege um objeto contra sondagem.
Oração: Aliados recebem um bônus de +1 na maioria das jogadas, os inimigos sofrem uma penalidade de -1.

Proteção contra Energia: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.
Purgar Invisibilidade: Dissipa invisibilidade em uma área de 1,5m/nível.
Remover Cegueira/Surdez: Cura cegueira e surdez normal ou mágica.
Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo.
Remover Maldição: Liberta um objeto ou pessoa de uma maldição.
Respirar na Água: Os alvos podem respirar sob a água.
Rogar Maldição: -6 num valor de atributo; -4 nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia; ou 50% de chance de perder cada ação.
Vestimentas Mágicas: Armadura ou escudo recebe bônus de melhoria de +1 a cada 4 níveis.

Magias de Clérigo de 4° Nível

Adivinhação[M]: Oferece conselhos úteis sobre as ações específicas propostas.
Aliado Extraplanar Menor[M]: Negocia serviços com um ser extraplanar de 6 DV.
Âncora Dimensional: Impede movimento extradimensional.
Arma Mágica Maior: Arma ganha um bônus de +1/quatro níveis (máximo de +5).
Caminhar no Ar: O alvo caminha no ar como se fosse sólido (escala ou desce num ângulo de 45°).
Causar Ferimentos Críticos: Toque causa 4d8 de dano +l/nível(máx. +20).
Cólera da Ordem: Fere e pasma criaturas caóticas (1d8 de dano/2 níveis).
Controlar a Água: Aumenta ou abaixa água.
Convocar Criaturas IV: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8 de dano +l/nível (máx. +20).
Discernir Mentiras: Revela mentiras deliberadas.
Enviar Mensagem: Envia uma mensagem curta a qualquer destino, imediatamente.
Expulsão: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.
Idiomas: O personagem pode falar e compreender qualquer idioma.
Imbuir com Habilidade Mágica: Transfere magias para alvo.
Imunidade à Magia: O alvo fica imune a 1 magia/4 níveis.
Inseto Gigante: Transforma centopeias, escorpiões ou aranhas em vermes gigantes.
Mácula Profana: Fere e enjoa criaturas boas (1d8 de dano/2 níveis).
Martelo do Caos: Fere e torna lentas criaturas ordeiras (1d8 de dano/2 níveis).
Movimentação Livre: O alvo se movimenta normalmente apesar de condições que restrinjam movimento.
Neutralizar Venenos: Imuniza o alvo contra venenos e desintoxica veneno dentro ou sobre o alvo.
Poder Divino: O conjurador recebe bônus de ataque e 1 PV/nível.
Proteção contra a Morte: Fornece bônus contra magias de morte e energia negativa.
Punição Sagrada: Fere e possivelmente cega criaturas malignas (1d8 de dano/2 níveis).
Repelir insetos: Insetos, aranhas e outros vermes se mantêm a 3 metros de distância.
Restauração[M]: Restaura dreno de níveis e valores de atributos.
Veneno: Toque causa 1d3 de dano de Con/1 rodada por 6 rodadas.

Magias de Clérigo de 5° Nível

Arma Ruptora: Arma de combate corpo a corpo destrói mortos-vivos.
Causar Ferimentos Leves em Massa: Causa 1d8 de dano +l/nível, afeta um alvo/nível.
Coluna de Chamas: Pune inimigos com fogo divino (1d6/nível de dano).
Comando Maior: Como *comando*, mas afeta 1 alvo/nível.
Comunhão[M]: Divindade responde uma pergunta de sim ou não/nível.
Conspurcar[M]: Designa um local como profano.
Convocar Criaturas V: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Curar Ferimentos Leves em Massa: Cura 1d8 de dano +1/nível, afeta um alvo/nível.
Dissipar o Caos/Mal/Bem/Ordem: +4 de bônus contra ataques.
Força dos Justos: O tamanho do conjurador aumenta e ele recebe bônus de combate.
Marca da Justiça: Designa ação que dispara maldição sobre o alvo.
Matar: Ataque de toque causa 12d6 +1/nível.
Muralha de Pedra: Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada.
Penitência[FM]: Remove a culpa dos pecados do alvo e reverte mudança de tendência mágica.
Praga de Insetos: Enxame de vespas ataca criaturas.
Quebrar Encantamento: Liberta o alvo de encantamentos, transmutações e maldições.
Resistência à Magia: Alvo recebe RM 12 + nível.
Reviver os Mortos[M]: Restaura a vida a um alvo que morreu a menos de 1 dia/nível.
Santificar[M]: Designa um local como sagrado.
Símbolo da Dor[M]: Runa ativada causa dor às criaturas próximas.
Símbolo do Sono[M]: Runa ativada coloca as criaturas próximas em sono catatônico.
Sondagem[F]: Espiona o alvo à distância.
Sopro de Vida: Cura 5d8 de dano +1/nível e restaura a vida a criaturas mortas recentemente.
Viagem Planar[F]: Até oito alvos viajam a outro plano.
Visão da Verdade[M]: Permite ao conjurador ver tudo em sua forma real.

Magias de Clérigo de 6° Nível

Aliado Extraplanar[M]: Como *aliado extraplanar menor*, mas com até 12 DV.
Animar Objetos: Objetos atacam os inimigos do conjurador.
Banimento: Expulsa 2 DV/nível de criaturas extraplanares.
Banquete dos Heróis: Produz comida para 1 criatura/nível cura e concede bônus de combate.
Barreira de Lâminas: Muralha de lâminas causa 1d6 de dano/nível.

Caminhar no Vento: O conjurador e seus aliados tornam-se vaporosos e viajam rapidamente.
Causar Ferimentos Moderados em Massa: Causa 2d8 de dano +l/nível afeta 1 alvo/nível.
Convocar Criaturas VI: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Criar Mortos-VivosM**:** Cria lívidos, carniçais, mohrgs ou múmias.
Cúpula de Proteção contra a Vida: Cúpula de 3 metros de diâmetro isola criaturas vivas.
Cura Plena: Cura 10 de dano/nível, todas as doenças e condições mentais.
Curar Ferimentos Moderados em Massa: Cura 2d8 de dano +1/nível, afeta um alvo/nível.
Dissipar Magia Maior: Como *dissipar magia*, mas afeta alvos múltiplos.
Doença Plena: Causa 10 de dano/nível ao alvo.
Encontrar o Caminho: Mostra o caminho mais direto a um local.
Esplendor da Águia em Massa: Como *esplendor da águia*, afeta 1 alvo/nível.
Força do Touro em Massa: Como *força do touro*, afeta 1 alvo/nível.
Glifo de Proteção MaiorM**:** como *glifo de proteção*, mas causa até 10d8 de dano ou magia de 6° nível.
Palavra de Recordação: Teleporta o conjurador de volta a um local específico.
Pós-vida em MorteM**:** Destrói 1d4 DV/nível de mortos-vivos (máximo de 20d4).
ProibiçãoM**:** Proíbe viagem planar, causa dano a criaturas de tendência diferente.
Resistência do Urso em Massa: Como *resistência do urso*, afeta 1 alvo/nível.
Sabedoria da Coruja em Massa: Como *sabedoria da coruja*, afeta 1 alvo/nível.
Símbolo de PersuasãoM**:** Runa ativada encanta as criaturas próximas.
Símbolo do MedoM**:** Runa ativada deixa as criaturas próximas apavoradas.
Tarefa/Missão: Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.

Magias de Clérigo de 7° Nível

Blasfêmia: Mata, paralisa, enfraquece ou pasma alvos não malignos.
Causar Ferimentos Graves em Massa: Causa 3d8 de dano +l/nível, afeta 1 alvo/nível.
Controlar o Clima: Muda o clima na área local.
Convocar Criaturas VII: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Curar Ferimentos Graves em Massa: Cura 3d8 de dano +1/nível, afeta um alvo/nível.
DestruiçãoF**:** Mata alvo e destrói os restos.
Palavra do Caos: Mata, deixa confuso, atordoa ou ensurdece alvos não caóticos.
Palavra Sagrada: Mata, paralisa, cega ou ensurdece alvos não bons.
Passeio Etéreo: O conjurador fica etéreo durante 1 rodada/nível.
RefúgioM**:** Altera um item para que transporte seu usuário até o conjurador.
Regeneração: Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +l/nível (máximo de +35).
RepulsãoF**:** Criaturas não podem se aproximar do conjurador.
RessurreiçãoM**:** Restaura completamente um alvo morto.
Restauração MaiorM**:** Como *restauração*, mas restaura todos os níveis e valores de atributos.
Sentença: Mata, paralisa, zonzeia ou ensurdece alvos não ordeiros.
Símbolo da FraquezaM**:** Runa ativada enfraquece as criaturas próximas.
Símbolo do AtordoamentoM**:** Runa ativada atordoa as criaturas próximas.
Sondagem Maior: Como *sondagem*, só que mais rápido e com maior duração.

Magias de Clérigo de 8° Nível

Aliado Extraplanar MaiorM**:** Como *aliado extraplanar menor*, mas até 18 DV.
Aura Profana: +4 na CA,+4 de resistência e RM 25 contra magias bondosas.
Aura SagradaF**:** +4 na CA,+4 de resistência e RM 25 contra magias malignas.
Campo de Antimagia: Anula magia em uma área de 3 metros.
Causar Ferimentos Críticos em Massa: Causa 4d8 de dano +l/nível, afeta um alvo/nível.
Convocar Criaturas VIII: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Criar Mortos-Vivos MaiorM**:** Cria sombras, aparições, espectros ou devoradores.
Curar Ferimentos Críticos em Massa: Cura 4d8 de dano +1/nível, afeta um alvo/nível.
Discernir Localização: Revela o local exato de criatura ou objeto.
Escudo da OrdemF**:** +4 na CA,+4 de resistência e RM 25 contra magias caóticas.
Imunidade à Magia Maior: Como *imunidade à magia*, mas afeta magias de até 8° nível.
Manto do CaosF**:** +4 na CA,+4 de resistência e RM 25 contra magias ordeiras.
Símbolo da InsanidadeM**:** Runa ativada enlouquece as criaturas próximas.
Símbolo da MorteM**:** Runa ativada mata as criaturas próximas.
Tempestade de Fogo: Causa 1d6 de dano de fogo/nível.
Terremoto: Tremor intenso em um raio de 24 metros.
Tranca Dimensional: Bloqueia teleporte e viagem planar durante 1 dia/nível.

Magias de Clérigo de 9° Nível

Convocar Criaturas IX: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Cura Plena em Massa: Como *cura plena*, mas afeta 1 alvo/nível.
Drenar Energia: O alvo sofre 2d4 níveis negativos.
Forma Etérea: O conjurador viaja para o Plano Etéreo com companheiros.
Implosão: Causa 10 de dano/nível a uma criatura/rodada.
MilagreM**:** Pede a intervenção de uma divindade.
PortalM**:** Conecta dois planos para viagens ou convocações.
Prender AlmaF**:** Prende uma alma recentemente falecida para impedir *ressurreição*.
Projeção AstralM**:** Projeta o conjurador e seus companheiros para o Plano Astral.

Ressurreição VerdadeiraM**:** Como *ressurreição*, mas não é necessário o corpo.
Tempestade da Vingança: Tempestade de ácido, relâmpagos e granizo.

MAGIAS DE DRUIDA

Magias de Druida de Nível 0 (Preces)

Brilho: Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).
Criar **Água:** Cria 8 litros/nível de água pura.
Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos em um raio de 18 metros.
Detectar Venenos: Detecta venenos em uma criatura ou objeto.
Emendar: Faz pequenos reparos em um objeto.
Estabilizar: Estabiliza uma criatura que esteja morrendo.
Intuir Direção: O personagem sabe onde fica o norte.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.
Luz: Um objeto brilha como uma tocha.
Orientação: +1 em jogadas de ataque, testes de resistência ou testes de perícias.
Purificar Alimentos: Purifica um cubo de 30 cm/nível de comida ou água.
Resistência: O alvo recebe +1 em lestes de resistência.
Virtude: O alvo recebe um PV temporário.

Magias de Druida de 1º Nível

Acalmar Animais: Acalma 2d4 + nível DVs de animais.
Bom Fruto: 2d4 frutos curam 1 PV cada (máx. 8 PV/24 horas).
Convocar Aliado da Natureza I: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Criar Chamas: 1d6 de dano +l/nível, toque ou à distância.
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 de dano +1/nível (máximo de +5).
Detectar Animais ou Plantas: Detecta tipos de animais ou plantas.
Detectar Armadilhas: Revela armadilhas naturais ou primitivas.
Encantar Animais: Torna um animal amigável.
Enredar: Plantas enredam todos em um círculo de 12 metros de raio.
Esconder-se dos Animais**:** Os animais não podem perceber um alvo/nível.
Falar com os Animais: O conjurador pode se comunicar com animais.
Fogo das Fadas: Luz destaca alvos, cancelando *nublar*, ocultação e similares.
Névoa da Escuridão: Névoa envolve o conjurador.
Passos Largos: Aumenta o deslocamento do conjurador em 3 metros.
Passos **sem Pegadas:** Um alvo/nível não deixa rastros.
Pedra **Mágica:** Três pedras recebem +1 para ataque e causam 1d6+1 de dano.
Presa Mágica: Uma arma natural da criatura alvo recebe +1 de bônus para ataques e dano.
Salto: Alvo recebe bônus nos testes de Acrobacia.
Shillelagh: Clava ou bordão se torna uma arma +1 (2d6 de dano) durante 1 min/nível.
Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável em ambientes quentes ou frios.

Magias de Druida de 2º Nível

Amolecer Terra e Pe**dra:** Transforma pedra em argila ou terra em areia ou lama.
Armadilha de FogoM**:** Objeto alvo causa 1d4+1 de dano/nível quando aberto.
Convocar Aliado da Natureza II: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Convocar Enxame: Convoca um enxame de aranhas, morcegos ou ratos.
Elegância do Gato: Alvo recebe +4 em sua Destreza por 1 minuto/nível.
Esfera Flamejante: Esfera de fogo móvel causa 3d6 de dano.
Esquentar Metal: Metal aquecido causa dano a quem o toca.
Força do Touro: Alvo recebe +4 em sua For por 1 minuto/nível.
Forma de Árvore: O conjurador se parece exatamente com uma árvore durante 1 hora/nível.
Imobilizar Animal: Paralisa um animal por 1 rodada/nível.
Lâmina de Chamas: Ataque de toque causa 1d8+1 de dano/dois níveis.
Mensageiro Animal: Envia um animal Miúdo a um local específico.
Moldar Madeira: Molda objetos de madeira para servir ao conjurador.
Nevoeiro: Névoa obscurece a visão.
Patas de Aranha: Concede habilidade de andar em parede e tetos.
Pele de Árvore: Concede +2 (ou mais) de bônus de melhoria na armadura natural.
Rajada de Vento: Afasta ou derruba criaturas Pequenas.
Reduzir Animal: Encolhe um animal voluntário.
Resfriar Metal: Metal resfriado causa dano a quem o toca.
Resistência do Urso: Alvo recebe +4 em sua Con por 1 minuto/nível.
Resistir Energia: Ignora 10 (ou mais) de dano por ataque de um tipo específico de energia.
Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de atributo ou recupera 1d4 de dano de atributo.
Retardar Veneno: Impede que veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.
Sabedoria da Coruja: Alvo recebe +4 em sua Sab por 1 minuto/nível.
Torcer Madeira: Retorce madeira.
Transe Animal: Fascina 2d6 PV de animais.

Magias de Druida de 3º Nível

Ampliar Plantas: Faz a vegetação crescer, melhora colheitas.
Armadilha: Cria uma armadilha de laço mágica.
Contágio: Infecta um alvo com a doença escolhida.
Convocar Aliado da Natureza III: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Convocar Relâmpagos: Direciona raios (3d6 por raio) do céu.
Crescer Espinhos: As criaturas na área sofrem 1d4 de dano, podem ficar lentas.
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 de dano +1/nível (máximo de +10).
Dominar Animal: Um alvo animal obedece a comandos mentais.
Enfraquecer Plantas: Reduz o tamanho ou impede o crescimento de plantas normais.

Extinguir Fogo: Extingue fogo.
Falar com as Plantas: O alvo pode falar com plantas e criaturas do tipo planta.
Luz do Dia: 18 metros de raio de luz brilhante.
Mesclar-se às Rochas: O conjurador e seu equipamento se unem a pedras.
Moldar Rochas: Molda pedra em qualquer forma.
Muralha de Vento: Desvia flechas, criaturas pequenas e gases.
Neutralizar Venenos: Imuniza o alvo contra venenos e desintoxica veneno dentro ou sobre o alvo.
Presa Mágica Maior: Uma arma natural recebe +1/quatroníveis (máx. +5).
Proteção contra Energia: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.
Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo.
Respirar na Água: Os alvos podem respirar sob a água.
Tempestade de granizo: Atrapalha a visão e o movimento.
Veneno: Toque causa 1d3 de dano de Con/rodada por 6 rodadas.

Magias de Druida de 4° Nível

Caminhar no Ar: O alvo caminha no ar como se fosse sólido (escala ou desce num ângulo de 45°).
Coluna de Chamas: Pune inimigos com fogo divino (1d6/nível).
Comandar Plantas: Comanda as ações de criaturas do tipo planta.
Controlar a Água: Aumenta ou abaixa água.
Convocar Aliado da Natureza IV: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Cúpula de Proteção contra as Plantas: Cúpula isola plantas animadas.
Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 de dano +1/nível(máximo de +15).
Dissipar Magia: Cancela uma magia ou efeito mágico.
Inseto Gigante: Transforma centopeias, escorpiões ou aranhas comuns em vermes gigantes.
Mácula: Murcha uma planta ou causa 1d6/nível de dano contra criaturas do tipo planta.
Movimentação Livre: O alvo se movimenta normalmente apesar de condições que restrinjam movimento.
Pedras Afiadas: Criaturas na área sofrem 1d8 de dano e podem sofrer penalidade no deslocamento.
Reencarnação: Traz um alvo de volta a vida em um corpo aleatório.
Repelir insetos: Insetos, aranhas e outros vermes se mantêm a 3 metros de distância.
Sondagem[F]: Espiona o alvo à distância.
Tempestade Glacial: Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 metros de diâmetro.
Toque Enferrujante: O toque do conjurador corrói ferro e ligas metálicas.

Magias de Druida de 5° Nível

Comunhão com a Natureza: Aprenda sobre o terreno, alcance de 1,5 km por nível.
Conspurcar[M]: Designa um local como profano.
Controlar os Ventos: Muda a direção e a velocidade do vento.
Convocar Aliado da Natureza V: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Convocar Tempestade de Relâmpagos: Como *convocar relâmpago*, mas causa 5d6 de dano por relâmpago.
Crescimento Animal: Um animal dobra de tamanho.
Curar Ferimentos Críticos: Cura 4d8 de dano +1/nível (máximo de +15).
Despertar[M]: Animal ou árvore adquire o intelecto humano.
Lama em Pedra: Transforma dois cubos de 3m/nível.
Metamorfose Perniciosa: Transforma o alvo em um animal inofensivo.
Muralha de Espinhos: Espinhos causam dano a qualquer um que tente atravessar.
Muralha de Fogo: Causa 2d4 de dano a 3 metros e 1d4 a 6 metros. Atravessar a muralha causa 2d6 de dano +1/nível.
Pedra em Lama: Transforma dois cubos de 3m/nível.
Pele Rochosa[M]: Garante RD 10/adamante.
Penitência[FM]: Remove a culpa dos pecados do alvo e reverte mudança de tendência mágica.
Praga de Insetos: Enxame de vespas ataca criaturas.
Proteção contra a Morte: Fornece bônus contra magias de morte e energia negativa.
Santificar[M]: Designa um local como sagrado.
Travessia entre Árvores: Passe através de uma árvore para outra distante.

Magias de Druida de 6° Nível

Cajado Mágico: Guarda uma magia em um bordão de madeira.
Carvalho Vivo: Carvalho se torna um guardião ente.
Convocar Aliado da Natureza VI: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Cúpula de Proteção contra a Vida: Cúpula de 3 metros de diâmetro isola criaturas vivas.
Curar Ferimentos Leves em Massa: Cura 1d8 de dano +1/nível, afeta um alvo/nível.
Dissipar Magia Maior: Como *dissipar magia*, mas afeta alvos múltiplos.
Elegância do Gato em Massa: Como *elegância do gato*, afeta 1 alvo/nível.
Encontrar o Caminho: Mostra o caminho mais direto a um local.
Força do Touro em Massa: Como *força do touro*, afeta 1 alvo/nível.
Madeira-Ferro: Cria madeira mágica tão forte quanto o aço.
Mover Terra: Cava trincheiras e cria colinas.
Muralha de Pedra: Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada.
O Conto das Rochas: O conjurador pode conversar com uma pedra natural ou trabalhada.
Repelir Madeira: Afasta objetos de madeira.
Resistência do Urso em Massa: Como *resistência do urso*, afeta 1 alvo/nível.
Sabedoria da Coruja em Massa: Como *sabedoria da coruja*, afeta 1 alvo/nível.
Sementes de Fogo: Bolotas e bagas se tornam granadas e bombas.
Teletransporte Vegetal: O conjurador move-se instantaneamente de uma planta para outra da mesma espécie.

Magias de Druida de 7º Nível

Animar Plantas: Uma ou mais plantas criam vida e lutam pelo conjurador.
Cajado Vivo: O bordão do conjurador se torna um ente a seu comando.
Caminhar no Vento: O conjurador e seus aliados tornam-se vapor e viajam rapidamente.
Controlar o Clima: Muda o clima na área local.
Convocar Aliado da Natureza VII: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Cura Plena: Cura 10 de dano/nível, todas as doenças e condições mentais.
Curar Ferimentos Moderados em Massa: Cura 2d8 de dano +1/nível, afeta um alvo/nível.
Destruição Rastejante: Um enxame de insetos ataca ao comando do conjurador.
Metal em Madeira: Todo o metal que esteja a menos de 12 metros se torna madeira.
Raio Solar: Feixe de luz que cega e causa 4d6 de dano.
Sondagem Maior: Como *sondagem*, só que mais rápido e com maior duração.
Tempestade de Fogo: Causa 1d6 de dano de fogo/nível.
Visão da Verdade[M]**:** Permite ver tudo em sua forma real.

Magias de Druida de 8º Nível

Ciclone: Ciclone causa dano e pode levantar criaturas.
Controlar Plantas: Controla as ações de uma ou mais criaturas do tipo planta.
Convocar Aliado da Natureza VIII: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Curar Ferimentos Graves em Massa: Cura 3d8 de dano +1/nível, afeta um alvo/nível.
Dedo da Morte: Causa 10 de dano/nível a um alvo.
Explosão Solar: Cega a todos dentro de um raio de 3 metros, causa 6d6 de dano.
Formas Animais: Um aliado/nível se transforma no animal escolhido.
Inverter a Gravidade: Objetos e criaturas caem para cima.
Palavra de Recordação: Teleporta o conjurador de volta a um local específico.
Repelir Metal ou Pedra: Repele metal ou pedra.
Terremoto: Tremor intenso em um raio de 24 metros.

Magias de Druida de 9º Nível

Antipatia: Objeto ou local afetado repele certas criaturas.
Convocar Aliado da Natureza IX: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Curar Ferimentos Críticos em Massa: Cura 4d8 de dano +1/nível para muitas criaturas.
Errante: Convoca 1d4+2 errantes para auxiliar o conjurador.
Grupo de Elementais: Convoca vários elementais.
Mudar de Forma[F]**:** Transforma o conjurador em determinadas criaturas e ele pode mudar de forma uma vez por rodada.
Presciência: 'Sexto sentido' avisa ao conjurador sobre o perigo iminente.
Regeneração: Membros decepados do alvo crescem novamente, cura 4d8 de dano +1/nível (máximo de +35).
Simpatia[M]**:** Objeto ou local atrai certas criaturas.
Tempestade da Vingança: Tempestade de ácido, relâmpagos e granizo.

MAGIAS DE FEITICEIRO/MAGO

Magias de Feiticeiro/Mago de Nível 0 (Truques)

Abjuração
Resistência: O alvo recebe +1 em lestes de resistência.

Adivinhação
Detectar Magia: Detecta magias e itens mágicos em um raio de 18 metros.
Detectar Venenos: Detecta venenos em uma criatura ou objeto pequeno.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.

Encantamento
Pasmar: Um humanoide (4 DV ou menos) perde sua próxima ação.

Evocação
Brilho: Ofusca uma criatura (-1 nas jogadas de ataque).
Globos de Luz: Cria tochas ou outras luzes.
Luz: Um objeto brilha como uma tocha.
Raio de Gelo: Raio causa 1d3 de dano por frio.

Ilusão
Som Fantasma: Cria sons.

Invocação
Jorro Ácido: Esfera causa 1d3 de dano ácido.

Necromancia
Romper Morto-Vivo: Causa 1d6 de dano a um morto-vivo.
Sangrar: Faz com que uma criatura estabilizada continue morrendo.
Toque da Fadiga: Ataque de toque fadiga o alvo.

Transmutação
Abrir/Fechar: Abre ou fecha objetos pequenos ou leves.
Emendar: Faz pequenos reparos em um objeto.
Mãos Mágicas: Telecinese de 2,5 kg.
Mensagem: Conversação sussurrada à distância.

Universal
Marca Arcana: Inscreve uma runa pessoal em um objeto ou criatura (visível ou invisível).
Prestidigitação Arcana: Realiza pequenos truques.

Magias de Feiticeiro/Mago de 1º Nível

Abjuração
Alarme: Protege uma área durante 2h/nível.
Cerrar Portas: Mantém uma porta fechada.
Escudo Arcano: Disco invisível fornece +4 na CA e bloqueia mísseis mágicos.
Proteção contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: +2 na CA e testes de resistência, garante proteções adicionais contra a tendência escolhida.
Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável em ambientes quentes ou frios.

Adivinhação
Ataque Certeiro: +2 na próxima jogada de ataque do conjurador.
Compreender Idioma: O personagem compreende todos

os idiomas falados e escritos.

Detectar Mortos-Vivos: Revela mortos-vivos dentro de 18 metros.

Detectar Portas Secretas: Revela portas escondidas dentro de 18 metros.

Identificação: Concede bônus de +10 para identificar itens mágicos.

Encantamento

Encantar Pessoa: Torna uma pessoa amigável.

Hipnotismo: Fascina 2d4 DV de criaturas.

Sono: Causa a 4 DV de criaturas um sono mágico.

Evocação

Disco Flutuante: Disco horizontal de 90 cm de diâmetro que suporta 50 kg/nível.

Mãos Flamejantes: 1d4 de dano por fogo/nível (máximo de 5d4).

Mísseis Mágicos: 1d4+1 de dano,+1 míssil/dois níveis acima do 1° (máximo de 5).

Toque Elétrico: Toque causa 1d6 de dano elétrico/nível (máximo de 5d6).

Ilusão

Aura Mágica: Altera a aura mágica de um objeto.

Disfarçar-se: Muda a aparência do personagem.

Imagem Silenciosa: Cria uma ilusão menor.

Leque Cromático: Deixa inconsciente, cega e/ou atordoa criaturas fracas.

Ventriloquismo: Projeta a voz do alvo por 1 minuto/nível.

Invocação

Área Escorregadia: Torna um quadrado de 3 metros ou um objeto escorregadio.

Armadura Arcana: Fornece ao alvo +4 de bônus de armadura.

Convocar Criaturas I: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.

Montaria: Um cavalo mágico que permanece durante 1 hora/nível.

Névoa da Escuridão: Névoa espessa envolve o conjurador.

Servo Invisível: Força invisível que obedece aos comandos do personagem.

Necromancia

Causar Medo: Uma criatura de 5 DV ou menos foge por 1d4 rodadas.

Raio de Enfraquecimento: Raio causa 1d6 em penalidade em For +1/dois níveis.

Toque Macabro: Um toque/nível causa 1d6 de dano e talvez 1 ponto de dano de Força.

Transmutação

Animar Corda: Faz com que uma corda se movimente sob o comando do personagem.

Apagar: Apaga um escrito comum ou mágico.

Arma Mágica: Uma arma ganha um bônus de +1.

Aumentar Pessoa: Humanoide dobra de tamanho.

Queda Suave: Objetos ou criaturas caem lentamente.

Recuo Acelerado: Soma 9 metros ao deslocamento base do personagem.

Reduzir Pessoa: Diminui pela metade o tamanho de um humanoide.

Salto: Alvo recebe bônus nos testes de Acrobacias.

Magias de Feiticeiro/Mago de 2° Nível

Abjuração

Obscurecer Objeto: Protege um objeto contra sondagem.

Proteção contra Flechas: O alvo recebe RD 10/magia contra ataques à distância.

Resistir Energia: Ignora 10 (ou mais) de dano por ataque do tipo específico de energia.

Tranca Arcana[M]**:** Fecha magicamente uma porta ou baú.

Adivinhação

Detectar Pensamentos: Permite "escutar" pensamentos superficiais.

Localizar Objetos: Intui a direção de um objeto (específico ou tipo).

Ver o Invisível: Revela criaturas ou objetos invisíveis.

Encantamento

Pasmar Monstro: Uma criatura viva de 6 DV ou menos perde sua próxima ação.

Riso histérico: Alvo perde suas ações por 1 rodada/nível.

Toque da Estupidez: O alvo recebe 1d6 de dano de Inteligência, Sabedoria e Carisma.

Evocação

Chama Contínua[M]**:** Cria fogo permanente e sem calor.

Escuridão: 18 metros de raio de sombra sobrenatural.

Esfera Flamejante: Esfera de fogo móvel que causa 3d6 de dano.

Estilhaçar: Vibrações sônicas destroem objetos ou criaturas cristalinas.

Raio Ardente: Ataque de toque à distância causa 4d6 de dano por fogo, +1 raio/4 níveis (máximo de 3).

Rajada de Vento: Afasta ou derruba criaturas menores.

Ilusão

Armadilha Fantasma[M]**:** Cria uma armadilha ilusória em um item.

Boca Mágica[M]**:** O objeto fala quando ativado.

Desorientar: Despista adivinhações sobre uma criatura ou objeto.

Imagem Menor: Como *imagem silenciosa*, mas com algum som.

Invisibilidade: Alvo fica invisível por 1 minuto/nível ou até efetuar um ataque.

Nublar: Ataques possuem 20% de chance de fracassar.

Padrão Hipnótico: Fascina (2d4+ nível) DV de criaturas.

Reflexos em Espelhos: Cria cópias do conjurador (1d4+1 por nível, máximo de 8).

Invocação

Convocar Criaturas II: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.

Convocar Enxame: Convoca um enxame de aranhas, morcegos ou ratos.

Flecha Ácida: Ataque de toque a distância; 2d4 de dano por 1 rodada +1 rodada/três níveis.

Nevoeiro: Névoa obscurece a visão.

Poeira Reluzente: Cega criaturas, destaca criaturas invisíveis.

Teia: Enche 6 metros de raio em dispersão com teias de aranha que podem agarrar inimigos e atrapalhar o movimento.

Necromancia

Aterrorizar: Deixa criaturas com menos de 6 DV apavoradas.

Cegueira/Surdez: Torna o alvo cego ou surdo.
Comandar Mortos-Vivos: Mortos-vivos obedecem aos comandos do conjurador.
Mão Espectral: Cria mão brilhante que faz ataques de toque.
Toque do Carniçal: Paralisa um alvo, que exala um cheiro horrendo.
Vitalidade Ilusória: O alvo ganha 1d10 PV temporários+1/nível (máximo de +10).

Transmutação

Alterar-se: O personagem assume a forma de um humanoide Pequeno ou Médio.
Arrombar: Abre porta trancada ou selada por magia.
Astúcia da Raposa: Alvo recebe um bônus de +4 em sua Inteligência por 1 minuto/nível.
Elegância do Gato: Alvo recebe um bônus de +4 em sua Destreza por 1 minuto/nível.
Esplendor da Águia: Alvo recebe um bônus de +4 em seu Carisma por 1 minuto/nível.
Força do Touro: Alvo recebe um bônus de +4 em sua Força por 1 minuto/nível.
Levitação: O alvo flutua para cima ou para baixo ao seu comando.
Patas de Aranha: Concede habilidade de andar em paredes e tetos.
Pirotecnia: Transforma chamas em luz cegante ou fumaça sufocante.
Resistência do Urso: Alvo recebe um bônus de +4 em sua Constituição por 1 minuto/nível.
Sabedoria da Coruja: Alvo recebe um bônus de +4 em sua Sabedoria por 1 minuto/nível.
Tornar Inteiro: Repara um objeto.
Truque de Corda: Até oito criaturas se escondem em um espaço extradimensional.
Vento Sussurrante: Envia uma mensagem curta a 1,6 quilômetros/nível.
Visão no Escuro: O alvo enxerga 18 metros na escuridão total.

Magias de Feiticeiro/Mago de 3º Nível

Abjuração

Círculo Mágico contra o Caos/Mal/Bem/Ordem: Como as magias de proteção, mas com 3 metros de raio e duração de 10 min/nível.
Dificultar Detecção[M]**:** Esconde o alvo de adivinhações e sondagem.
Dissipar Magia: Cancela uma magia ou efeito mágico.
Proteção contra Energia: Absorve 12 pontos/nível de dano de um tipo de energia.
Runas Explosivas: Runas causam 6d6 de dano quando lidas.

Adivinhação

Clarividência/Clariaudiência: O personagem vê ou escuta à distância por 1 minuto/nível.
Idiomas: Falar e compreender qualquer idioma.
Visão Arcana: Auras mágicas se tornam visíveis para o conjurador.

Encantamento

Fúria: Garante +2 de For e Con,+1 em testes de resistência de Vontade e -2 a CA.
Heroísmo: Concede +2 em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícias.
Imobilizar pessoa: Paralisa um humanoide por 1 rodada/nível.
Sono Profundo: Faz com que 10 DV de criaturas durmam.
Sugestão: Força um alvo a seguir um curso de ação.

Evocação

Bola de Fogo: 1d6 de dano por nível, 6 m de raio.
Luz do Dia: Área de 18 metros de raio de luz brilhante.
Muralha de Vento: Desvia objetos, criaturas pequenas e gases.
Pequena Cabana: Cria um abrigo para até 10 criaturas.
Relâmpago: Eletricidade causa 1d6 de dano/nível.

Ilusão

Deslocamento: Ataques erram o alvo 50% das vezes.
Escrita Ilusória[M]**:** Somente criaturas escolhidas conseguem ler o texto.
Esfera de Invisibilidade: Faz com que todos em um raio de 3 metros fiquem invisíveis.
Imagem Maior: Como *imagem silenciosa*, mas com som, odor e sensação térmica.

Invocação

Convocar Criaturas III: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Montaria Fantasma: Um cavalo mágico que permanece durante 1 hora/nível.
Névoa Fétida: Vapores nauseantes, 1 rodada/nível.
Selo da Serpente Sépia[M]**:** Cria um símbolo em texto que imobiliza o leitor.
Tempestade de granizo: Atrapalha a visão e o movimento.

Necromancia

Imobilizar Mortos-Vivos: Imobiliza mortos-vivos por 1 rodada/nível.
Raio de Exaustão: Raio torna o alvo exausto.
Repouso Tranquilo: Preserva um corpo.
Toque Vampírico: Toque causa 1d6 de dano a cada dois níveis, o conjurador recebe o dano como PV temporários.

Transmutação

Arma Mágica Maior: Arma ganha um bônus de melhoria de +1/quatro níveis (máximo de +5).
Encolher Item: Objeto encolhe para um 1/16 de seu tamanho.
Flecha de Chamas: Flechas causam +1d6 de dano de fogo.
Forma Animal I: O conjurador assume a forma e alguns poderes de um animal Pequeno ou Médio.
Forma Gasosa: Alvo se torna insubstancial e pode voar lentamente.
Lâmina Afiada: Dobra a margem de ameaça normal da arma.
Lentidão: Uma criatura/nível efetua apenas uma ação por rodada, e sofre-1 em jogadas de ataque, CA e testes de resistência de Reflexos.
Página Secreta: Muda uma página para esconder seu conteúdo real.
Piscar: O personagem desaparece e reaparece aleatoriamente por 1 rodada/nível.
Rapidez: Uma criatura/nível se move com mais rapidez, +1 em jogadas de ataque, CA e testes de resistência de Reflexos.
Respirar na Água: Os alvos podem respirar sob a água.
Voo: O alvo voa com deslocamento de 18 m.

Magias de Feiticeiro/Mago de 4° Nível

Abjuração

Âncora Dimensional: Impede movimento extradimensional.

Armadilha de Fogo^{M}: Objeto causa 1d4 de dano +1/nível quando aberto.

Globo de Invulnerabilidade Menor: Impede efeitos de magias de 1° a 3° nível.

Pele Rochosa^{M}: Garante RD 10/adamante.

Remover Maldição: Liberta um objeto ou pessoa de uma maldição.

Adivinhação

Detectar Sondagem: Alerta o alvo sobre espionagem mágica.

Localizar Criatura: Indica a direção de uma criatura familiar.

Olho Arcano: Olho invisível flutua a 9 metros por rodada.

Sondagem^{F}: Espiona o alvo à distância.

Encantamento

Confusão: O alvo age estranhamente por 1 rodada/nível.

Desespero Esmagador: Alvo recebe -2 em jogadas de ataque, jogadas de dano, testes de resistência e testes em geral.

Encantar Monstros: Faz que o monstro acredite ser aliado do personagem.

Missão Menor: Comanda um alvo de 7 DV ou menos.

Evocação

Escudo de Fogo: Criaturas atacantes sofrem dano de fogo. Protege o conjurador de frio ou calor.

Esfera Resiliente: Globo de força protege, mas aprisiona, um alvo.

Grito: Deixa todos no cone surdos e cauda 5d6 de dano sônico.

Muralha de Fogo: Causa 2d4 de dano até 3 metros e 1d4 até 6 metros. Atravessar a muralha causa 2d6 de dano +1/nível.

Muralha de Gelo: Parede de gelo cria muralha ou hemisfério cria um domo.

Tempestade Glacial: Granizo causa 5d6 de dano em um cilindro de 12 metros de diâmetro.

Ilusão

Assassino Fantasmagórico: Ilusão assustadora mata alvo ou causa 3d6 de dano.

Conjuração de Sombra: Imita conjurações abaixo de 4° nível, mas apenas 20% reais.

Invisibilidade Maior: Como *invisibilidade*, porém o alvo pode atacar e permanecer invisível

Muralha Ilusória: Muro, chão ou teto parecem reais, mas qualquer coisa pode atravessá-los.

Padrão Prismático: Luzes fascinam 24 DV de criaturas.

Terreno Ilusório: Faz com que um tipo de terreno se pareça com outro (campos parecem florestas, por exemplo).

Invocação

Abrigo Seguro: Cria uma cabana resistente.

Convocar Criaturas IV: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.

Criar Itens Efêmeros: Cria um objeto de pano ou madeira.

Névoa Sólida: Bloqueia visão e diminui deslocamento.

Porta Dimensional: Teletransporta o conjurador a uma curta distância.

Tentáculos Negros: Tentáculos agarram todas as criaturas dentro de um raio de 6 metros de dispersão.

Necromancia

Animar os Mortos^{M}: Cria zumbis e esqueletos a partir de corpos.

Contágio: Infecta um alvo com a doença escolhida.

Dreno temporário: Alvo ganha 1d4 níveis negativos.

Medo: Os alvos dentro do cone fogem por 1 rodada/nível.

Rogar Maldição: -6 num valor de atributo; -4 nas jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia; ou 50% de chance de perder cada ação.

Transmutação

Aumentar Pessoa em Massa: Uma criatura humanoide/nível dobra de tamanho.

Corpo Elemental I: O conjurador assume a forma de um elemental Pequeno.

Forma Animal II: O conjurador assume a forma e alguns poderes de um animal Miúdo ou Grande.

Melhoria Mnemônica^{F}: Somente Mago. O conjurador prepara magias adicionais ou mantém uma recentemente conjurada.

Moldar Rochas: Molda pedra em qualquer forma.

Reduzir Pessoa em Massa: Como *reduzir pessoa*, mas afeta 1 criatura humanoide/nível.

Magias de Feiticeiro/Mago de 5° Nível

Abjuração

Expulsão: Força uma criatura a retornar para seu plano nativo.

Quebrar Encantamento: Liberta o alvo de encantamentos, transmutações e maldições.

Santuário Particular do Mago: Evita espionagem ou sondagem de uma área por 24 horas.

Adivinhação

Contatar Outros Planos: O conjurador pode perguntar algo a uma entidade extraplanar.

Elo Telepático: Ligação permite que aliados se comuniquem.

Olhos Observadores: 1d4 olhos flutuantes +1/nível espionam pelo conjurador.

Encantamento

Dominar Pessoas: Controla um humanoide telepaticamente.

Enfraquecer o Intelecto: A Int e Car do alvo caem para 1.

Imobilizar Monstro: Como *imobilizar pessoa*, mas afeta qualquer criatura.

Névoa Mental: Os alvos na névoa recebem -10 na Sab e em testes de Vontade.

Símbolo do Sono^{M}: Runa ativada coloca as criaturas próximas em sono catatônico.

Evocação

Cone de Frio: 1d6/nível de dano por frio.

Enviar Mensagem: Envia uma mensagem curta a qualquer destino, imediatamente.

Mão Interposta: Mão fornece cobertura contra 1 oponente.

Muralha de Energia: Muralha imune a dano.

Ilusão

Evocação de Sombra: Imita evocação menor que 5° nível, mas apenas 20% real.

Imagem Persistente: Como *imagem maior*, mas não necessita concentração.

Miragem Arcana: Como *terreno ilusório*, mas com estruturas.

Modificar Aparência: Muda a aparência de 1 pessoa a cada 2 níveis.
Pesadelo: Envia uma visão que causa 1d10 de dano e fadiga.
Sonho: Envia uma mensagem para qualquer alvo dormindo.
Visão Falsa[M]**:** Engana sondagens com uma ilusão.

Invocação

Âncora Planar Menor: Prende um ser extraplanar de 6 DV ou menos até que ele cumpra uma tarefa.
Baú Secreto[F]**:** Esconde um baú caro no Plano Etéreo; o conjurador pode pegá-lo quando desejar.
Convocar Criaturas V: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Criar Itens Temporários: Como *criar itens efêmeros*, mas também pedra e metal.
Muralha de Pedra: Cria uma barreira de pedra que pode ser moldada.
Névoa Mortal: Mata 3 DV ou menos; 4-6 DV teste de resistência ou morre, 6 DV ou mais levam dano de Con.
Sabujo Fiel do Mago: Cachorro fantasma pode guardar um local e atacar invasores.
Teleporte: Transporta o conjurador instantaneamente para 150 km/nível.

Necromancia

Mácula: Murcha uma planta ou causa 1d6/nível de dano contra criaturas do tipo planta.
Ondas de Fadiga: Diversos alvos ficam fatigados.
Recipiente Arcano[F]**:** Permite possuir outra criatura.
Símbolo da Dor[M]**:** Runa ativada causa dor às criaturas próximas.

Transmutação

Corpo Elemental II: O conjurador assume a forma de um elemental Médio.
Crescimento Animal: Um animal dobra de tamanho.
Criar Passagens: Abre uma passagem em uma parede de madeira ou pedra.
Fabricar[M]**:** Transforma matéria prima em itens trabalhados.
Forma Animal III: O conjurador assume a forma de um animal Mínimo ou Enorme, ou um animal mágico Pequeno ou Médio.
Forma de Planta I: O conjurador assume a forma de uma planta Pequena ou Média.
Lama em Pedra: Transforma dois cubos de 3m/nível.
Metamorfose Perniciosa: Transforma o alvo em um animal inofensivo.
Metamorfose: Muda a forma de um alvo voluntário.
Pedra em Lama: Transforma dois cubos de 3m/nível.
Telecinese: Move objetos, ataca criatura, ou arremessa objeto ou criatura.
Voo Prolongado: O conjurador voa com deslocamento de 12 metros e pode marchar por distâncias longas.

Universal

Permanência[M]**:** Torna certas magias permanentes.

Magias de Feiticeiro/Mago de 6° Nível

Abjuração

Campo de Antimagia: Anula magia em uma área de 3 metros.
Dissipar Magia Maior: Como *dissipar magia*, mas afeta alvos múltiplos.
Globo de Invulnerabilidade: Como *globo de invulnerabilidade menor*, mais efeitos mágicos de 4° nível.
Guardar e Proteger: Conjunto de efeitos mágicos protege uma área.
Repulsão[F]**:** Criaturas não podem se aproximar do conjurador.

Adivinhação

Analisar Encantamento[F]**:** Revela aspectos mágicos do alvo.
Lendas e Histórias[MF]**:** O conjurador descobre histórias sobre uma pessoa, local ou objeto.
Visão da Verdade[M]**:** Permite ao conjurador ver tudo em sua forma real.

Encantamento

Heroísmo Maior: Concede +4 nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícias; imunidade ao medo; PV temporários.
Símbolo de Persuasão[M]**:** Runa ativada encanta as criaturas próximas.
Sugestão em Massa: Como *sugestão*, afeta 1 alvo/nível.
Tarefa/Missão: Como *missão menor*, mas afeta qualquer criatura.

Evocação

Contingência[F]**:** Arma ativação condicional para outra magia.
Corrente de Relâmpagos: 1d6 de dano/nível e 1 raio secundário/nível.
Esfera Congelante: Congela água ou causa dano por frio.
Mão Vigorosa: Mão empurra criaturas para longe.

Ilusão

Caminhar nas Sombras: Entre nas sombras para viajar rapidamente.
Despistar: Torna o conjurador invisível e cria uma duplicata ilusória.
Imagem Permanente: Ilusão permanente que inclui visão, som, odor e efeitos térmicos.
Imagem Programada[M]**:** Como *imagem maior*, mas disparada por um evento.
Véu: Muda a aparência de um grupo de criaturas.

Invocação

Âncora Planar: Como *âncora planar menor*, mas até 12 DV.
Convocar Criaturas VI: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Muralha de Ferro[M]**:** 30 PV/4 níveis, pode cair sobre inimigos.
Névoa Ácida: Névoa causa dano de ácido.

Necromancia

Círculo da Morte[M]**:** Mata 1d4 DV/nível de criaturas.
Criar Mortos-Vivos[M]**:** Cria carniçais, ghasts, mohrgs ou múmias a partir de restos físicos.
Olhar Pungente: O alvo fica apavorado, enjoado ou comatoso.
Pós-vida em Morte[M]**:** Destrói 1d4 DV/nível de mortos-vivos (máximo de 20d4).
Símbolo do Medo[M]**:** Runa ativada deixa as criaturas próximas apavoradas.

Transmutação

Astúcia da Raposa em Massa: Como *astúcia da raposa*, afeta 1 alvo/nível.
Carne para Pedra: Transforma a criatura alvo em uma estátua.
Controlar a Água: Aumenta ou abaixa nível da água.

Corpo Elemental III: O conjurador assume a forma de um elemental Grande.
Desintegrar: Reduz uma criatura ou objeto a pó.
Elegância do Gato em Massa: Como *elegância do gato*, afeta 1 alvo/nível.
Esplendor da Águia em Massa: Como *esplendor da águia*, afeta 1 alvo/nível.
Força do Touro em Massa: Como *força do touro*, afeta 1 alvo/nível.
Forma Animal IV: O conjurador assume a forma de um animal Mínimo a Enorme, ou um animal mágico Miúdo a Grande.
Forma de Dragão I: Transforma o conjurador em um dragão Médio.
Forma de Planta II: O conjurador assume a forma de uma planta Grande.
Meditação do Mago: Somente Mago. Relembra magia de 5° nível ou menor.
Mover Terra: Cava trincheiras e cria colinas.
Pedra em Carne: Restaura criatura petrificada.
Resistência do Urso em Massa: Como *resistência do urso*, afeta 1 alvo/nível.
Sabedoria da Coruja em Massa: Como *sabedoria da coruja*, afeta 1 alvo/nível.
Transformação[M]: O conjurador recebe bônus de combate.

Magias de Feiticeiro/Mago de 7° Nível

Abjuração
Banimento: Expulsa 2 DV/nível de criaturas extraplanares.
Confiscar: Alvo fica invisível para visão e sondagem, deixa a criatura comatosa.
Refletir Magia[M]: Reflete 1d4+6 níveis de magia de volta para o conjurador.
Adivinhação
Sondagem Maior: Como *sondagem*, só que mais rápido e com maior duração.
Visão Arcana Maior: Como *visão arcana*, mas também revela efeitos mágicos em criaturas e objetos.
Visão[M]: Como *lendas e histórias*, só que mais rápido.
Encantamento
Imobilizar pessoa em Massa: Como *imobilizar pessoa*, mas afeta todos em um raio de 9 metros.
Insanidade: O alvo sofre confusão contínua.
Palavra de Poder: ***Cegar:*** Cega uma criatura com 200 PV ou menos.
Símbolo do Atordoamento[M]: Runa ativada atordoa as criaturas próximas.
Evocação
Bola de Fogo Tardia: 1d6/nível de dano de fogo; o conjurador pode retardar a explosão em até 5 rodadas.
Espada do Mago[F]: Uma lâmina mágica flutuante ataca os oponentes.
Jaula de Energia[M]: Cubo ou jaula de energia aprisiona todos dentro dele.
Mãos Aderentes: Mão fornece cobertura, empurra ou agarra.
Rajada Prismática: Raios atingem alvo com efeitos variados.
Ilusão
Conjuração de Sombra Maior: Como *conjuração de sombra*, mas até 6° nível e 60% real.
Invisibilidade em Massa: Como *invisibilidade*, mas afeta todos dentro do alcance.
Projetar Imagem[M]: Cópia ilusória que pode conversar e conjurar magias.
Simulacro[M]: Cria uma duplicata parcialmente real de uma criatura.
Invocação
Convocar Criaturas VII: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.
Invocação Instantânea[M]: Um objeto preparado surge em sua mão.
Mansão Magnífica do Mago[F]: Cria uma porta para uma mansão extradimensional.
Passagem Invisível: Cria uma passagem invisível através de uma barreira.
Teleportar Objeto: Como *teleporte*, mas afeta objeto tocado.
Teleporte Maior: Como *teleporte*, sem limite de alcance e nunca erra o local.
Viagem Planar[F]: Até oito alvos viajam a outro plano.
Necromancia
Controlar Mortos-Vivos: Os mortos-vivos não atacam o conjurador enquanto ele os comandar.
Dedo da Morte: Causa 10 de dano/nível a um alvo.
Ondas de Exaustão: Diversos alvos ficam exaustos.
Símbolo da Fraqueza[M]: Runa ativada enfraquece as criaturas próximas.
Transmutação
Controlar o Clima: Muda o clima na área local.
Corpo Elemental IV: O conjurador assume a forma de um elemental Enorme.
Estátua: O alvo pode se tornar uma estátua quando desejar.
Forma de Dragão II: Transforma o conjurador em um dragão Grande.
Forma de Planta III: O conjurador assume a forma de uma planta Enorme.
Forma Gigante I: Transforma o conjurador em um gigante Grande.
Inverter a Gravidade: Objetos e criaturas caem para cima.
Metamorfose Maior: Muda a forma de um alvo voluntário para uma forma mais poderosa.
Passeio Etéreo: O conjurador fica etéreo durante 1 rodada/nível.
Universal
Desejo Restrito[M]: Altera a realidade (dentro de certos limites).

Magias de Feiticeiro/Mago de 8° Nível

Abjuração
Limpar a Mente: O alvo é imune a magias mentais/emocionais e sondagem.
Muralha Prismática: As cores da muralha possuem efeitos variados.
Proteção contra Magias[MF]: Concede um bônus de resistência de +8.

Tranca Dimensional: Bloqueia *teleporte* e *viagem planar* durante 1 dia/nível.

Adivinhação

Discernir Localização: Revela o local exato de uma criatura ou objeto.

Momento de Presciência: O conjurador recebe bônus de intuição de +1/nível em uma única jogada de ataque, teste ou teste de resistência.

Olhos Observadores Maior: Como *olhos observadores*, mas os olhos usam *visão da verdade*.

Encantamento

Antipatia: Objeto ou local afetado repele certas criaturas.

Contenção[M]: Série de técnicas para aprisionar uma criatura.

Dança Irresistível: Obriga o alvo a dançar.

Encantar Monstros em Massa: Como *encantar monstros*, mas afeta todos em um raio de 9 metros.

Ordem: Como *enviar mensagem*, mas o conjurador pode conjurar *sugestão*.

Palavra de Poder: *Atordoar*: Atordoa uma criatura com 150 PV ou menos.

Símbolo da Insanidade[M]: Runa ativada enlouquece as criaturas próximas.

Simpatia[M]: Objeto ou local atrai certas criaturas.

Evocação

Esfera Telecinética: Como *esfera resiliente*, mas o conjurador a move telecineticamente.

Explosão Solar: Cega a todos dentro de um raio de 3 metros, causa 6d6 de dano.

Grito Maior: Brado devastador causa 10d6 de dano sônico; atordoa criaturas.

Punhos Fechados: Mão grande fornece cobertura, empurra ou ataca os inimigos do conjurador.

Raio Polar: Ataque de toque à distância causa 1d6/nível de dano de frio e drena 1d4 pontos de Destreza.

Ilusão

Animação Ilusória: Ilusão protege área contra visão e sondagem.

Evocação de Sombra Maior: Como *evocação de sombra*, mas até 7° nível e 60% real.

Padrões Cintilantes: Ciclone de cores confunde, atordoa ou causa inconsciência.

Invocação

Âncora Planar Maior: Como *âncora planar menor*, mas até 18 DV.

Aprisionar a Alma[M]: Aprisiona alvo dentro de uma gema.

Convocar Criaturas VIII: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.

Labirinto: Prende um alvo em labirinto extradimensional.

Nuvem Incendiária: Nuvem causa 6d6 de dano de fogo/rodada.

Necromancia

Clone[MF]: Duplicata desperta quando o original morre.

Criar Mortos-Vivos Maior[M]: Cria sombras, aparições, espectros e devoradores.

Ressecamento Horrível: Causa 1d6 de dano/nível dentro de 9 metros.

Símbolo da Morte[M]: Runa ativada mata as criaturas próximas.

Transmutação

Corpo de Ferro: O corpo do conjurador se torna ferro vivo.

Estase Temporal[M]: Coloca alvo em animação suspensa.

Forma de Dragão III: Transforma o conjurador em um dragão Enorme.

Forma Gigante II: Transforma o conjurador em um gigante Enorme.

Metamorfosear Qualquer Objeto: Transforma um alvo em outra coisa.

Magias de Feiticeiro/Mago de 9° Nível

Abjuração

Aprisionar: Sepulta um alvo sob a terra.

Disjunção do Mago: Dissipa magia, desencanta itens mágicos.

Esfera Prismática: Como *muralha prismática*, mas cerca por todos os lados.

Libertação: Liberta uma criatura presa pela magia aprisionar.

Adivinhação

Presciência: 'Sexto sentido' avisa ao conjurador sobre o perigo iminente.

Encantamento

Dominar Monstros: Como *dominar pessoas*, mas afeta qualquer criatura.

Imobilizar Monstro em Massa: Como *imobilizar monstros*, mas afeta todos até 9 metros.

Palavra de Poder: *Matar*: Mata uma criatura com 100 PV ou menos.

Evocação

Chuva de Meteoros: Quatro esferas explosivas causam 6d6 de dano por fogo cada.

Mão Esmagadora: Mão grande fornece cobertura, empurra ou esmaga os inimigos do conjurador.

Ilusão

Encarnação Fantasmagórica: Como *assassino fantasmagórico*, mas afeta até 9 metros.

Sombras: Como *conjuração de sombras*, mas até 8° nível e 80% real.

Invocação

Círculo de Teleporte[M]: Teleporta as criaturas dentro do círculo.

Convocar Criaturas IX: Convoca criatura extraplanar para lutar pelo personagem.

Portal[M]: Conecta dois planos para viagens ou convocações.

Refúgio[M]: Altera um item para que transporte seu usuário até o refúgio do conjurador.

Necromancia

Drenar Energia: O alvo sofre 2d4 níveis negativos.

Prender Alma[F]: Prende uma alma recentemente falecida para impedir *ressurreição*.

Projeção Astral[M]: Projeta o conjurador e seus companheiros para o Plano Astral.

Uivo da Banshee: Causa 10 de dano/nível para 1 criatura/nível.

Transmutação

Forma Etérea: Viaja para o Plano Etéreo com companheiros.

Mudar de Forma[F]: Transforma o conjurador em determinadas criaturas e ele pode mudar de forma uma vez por rodada.

Parar o Tempo: O conjurador age livremente durante 1d4+l rodadas.

Universal

Desejo^M: Como *desejo restrito*, mas com limites menores.

MAGIAS DE PALADINO

Magias de Paladino de 1º Nível

Abençoar Água^M: Cria água benta.
Abençoar Arma: Uma arma ataca com precisão os inimigos malignos.
Arma Mágica: Uma arma ganha um bônus de +1.
Bênção: Aliados recebem +1 em jogadas de ataque e testes de resistência contra medo.
Criar Água: Cria 8 litros/nível de água pura.
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 de dano +1/nível (máximo de +5).
Detectar Mortos-Vivos: Revela mortos-vivos a menos de 18 metros.
Detectar Venenos: Detecta venenos em uma criatura ou objeto pequeno.
Favor Divino: O alvo recebe +1 a cada 3 níveis em jogadas de ataque e dano.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.
Proteção contra o Caos/Mal: +2 na CA e testes de resistência, e garante proteção adicional contra a tendência selecionada.
Resistência: O alvo recebe +1 em testes de resistência.
Restauração Menor: Dissipa penalidades mágicas de atributo ou recupera 1d4 de dano de atributo.
Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável em ambientes quentes ou frios.
Virtude: O alvo recebe 1 PV temporário.

Magias de Paladino de 2º Nível

Dissimular Tendência: Esconde a tendência do alvo por 24 horas.
Esplendor da Águia: Alvo recebe +4 em seu Carisma por 1 minuto/nível.
Força do Touro: Alvo recebe +4 em sua Força por 1 minuto/nível.
Proteger Outro^F: O conjurador sofre metade do dano dirigido ao alvo.
Remover Paralisia: Liberta uma ou mais criaturas de paralisia ou lentidão.
Resistir Energia: Ignora 10 (ou mais) de dano por ataque de um tipo específico de energia.
Retardar Veneno: Impede que veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.
Sabedoria da Coruja: Alvo recebe +4 em sua Sabedoria por 1 minuto/nível.
Zona da Verdade: Os alvos na área não podem mentir.

Magias de Paladino de 3º Nível

Arma Mágica Maior: Arma ganha um bônus de melhoria de +1/quatro níveis (máximo de +5).
Círculo Mágico contra o Caos/Mal: Como *proteção contra o caos*, mas com um raio de 3 metros e duração e 10 minutos/nível.
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 de dano +1/nível(máximo de +10).
Curar Montaria: Como *cura plena* em cavalo ou outra montaria especial.
Discernir Mentiras: Revela mentiras deliberadas.
Dissipar Magia: Cancela uma magia ou efeito mágico.
Luz do Dia: 18 metros de raio de luz brilhante.
Oração: Aliados recebem um bônus de +1 na maioria das jogadas, os inimigos sofrem uma penalidade de -1.
Remover Cegueira/Surdez: Cura cegueira e surdez normal ou mágica.
Remover Maldição: Liberta um objeto ou pessoa de uma maldição.

Magias de Paladino de 4º Nível

Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 de dano +1/nível (máximo de +15).
Dissipar o Caos: +4 de bônus contra ataques de criaturas caóticas.
Dissipar o Mal: +4 de bônus contra ataques de criaturas malignas.
Espada Sagrada: Arma se torna +5, causa +2d6 de dano contra seres malignos.
Marca da Justiça: Designa ação que dispara maldição sobre o alvo.
Neutralizar Venenos: Imuniza o alvo contra venenos e desintoxica veneno dentro ou sobre o alvo.
Proteção contra a Morte: Fornece bônus contra magias de morte e energia negativa.
Quebrar Encantamento: Liberta o alvo de encantamentos, transmutações e maldições.
Restauração: Restaura dreno de níveis e valores de atributos.

MAGIAS DE PATRULHEIRO

Magias de Patrulheiro de 1º Nível

Acalmar Animais: Acalma 2d4 + nível de animais.
Alarme: Protege uma área durante 2h/nível.
Convocar Aliado da Natureza I: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Detectar Animais ou Plantas: Detecta espécies de animais ou plantas.
Detectar Armadilhas: Revela armadilhas naturais ou primitivas.
Detectar Venenos: Detecta venenos em uma criatura ou objeto.
Encantar Animais: Torna um animal amigável.
Enredar: Plantas enredam todos em um círculo de 12 metros de raio.
Esconder-se dos Animais: Os animais não podem perceber um alvo/nível.
Falar com os Animais: O conjurador pode se comunicar com animais.
Ler Magias: Decifra pergaminhos ou grimórios.
Mensageiro Animal: Envia um animal Miúdo a um local específico.
Passos Largos: Aumenta o deslocamento do conjurador em 3 metros.
Passos sem Pegadas: Um alvo/nível não deixa rastros.
Presa Mágica: Uma arma natural do alvo recebe +1 para ataques e dano.
Resistir Energia: Ignora 10 (ou mais) de dano por ataque de um tipo específico de energia.
Retardar Veneno: Impede que veneno cause dano ao alvo por 1 hora/nível.
Salto: Alvo recebe bônus nos testes de Acrobacia.

Suportar Elementos: Mantém uma criatura confortável em ambientes quentes ou frios.

Magias de Patrulheiro de 2º Nível

Armadilha: Cria uma armadilha de laço mágica.
Convocar Aliado da Natureza II: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Crescer Espinhos: As criaturas na área sofrem 1d4 de dano, podem ficar lentas.
Curar Ferimentos Leves: Cura 1d8 de dano +1/nível (máximo de +5).
Elegância do Gato: Alvo recebe +4 em sua Des por 1 minuto/nível.
Falar com as Plantas: O alvo pode falar com plantas e criaturas do tipo planta.
Imobilizar Animal: Paralisa um animal por 1 rodada/nível.
Muralha de Vento: Desvia flechas, criaturas pequenas e gases.
Pele de Árvore: Concede +2 ou mais de bônus de melhoria na armadura natural.
Proteção contra Energia: Absorve 12 de dano/nível de um tipo de energia.
Resistência do Urso: Alvo recebe +4 em sua Con por 1 minuto/nível.
Sabedoria da Coruja: Alvo recebe +4 em sua Sab por 1 minuto/nível.

Magias de Patrulheiro de 3º Nível

Ampliar Plantas: Faz a vegetação crescer, melhora colheitas.
Caminhar na Água: O alvo caminha sobre a água como se ela fosse sólida.
Comandar Plantas: Comanda as ações de criaturas do tipo planta.
Convocar Aliado da Natureza III: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Curar Ferimentos Moderados: Cura 2d8 de dano +1/nível (máximo de +10).
Enfraquecer Plantas: Reduz o tamanho ou impede o crescimento de plantas normais.
Forma de Árvore: O conjurador se parece exatamente com uma árvore durante 1 hora/nível.
Neutralizar Venenos: Imuniza o alvo contra venenos e desintoxica veneno dentro ou sobre o alvo.
Presa Mágica Maior: Uma arma natural recebe +1/quatroníveis (máx. +5).
Reduzir Animal: Encolhe um animal voluntário.
Remover Doenças: Cura todas as doenças que afetam o alvo.
Repelir Insetos: Insetos, aranhas e outros vermes se mantêm a 3 metros de distância.
Visão no Escuro: O alvo enxerga 18 metros na escuridão total.

Magias de Patrulheiro de 4º Nível

Comunhão com a Natureza: Aprenda sobre o terreno, alcance de 1,5 km por nível.
Convocar Aliado da Natureza IV: Convoca animais para lutar pelo o conjurador.
Crescimento Animal: Um animal dobra de tamanho.
Curar Ferimentos Graves: Cura 3d8 de dano +1/nível (máximo de +15).
Dificultar Detecção[M]**:** Esconde o alvo de sondagem e observação.
Movimentação Livre: O alvo se movimenta normalmente apesar de condições que restrinjam movimento.
Travessia entre Árvores: Passe através de uma árvore para outra.

MAGIAS

As seguintes magias são apresentadas em ordem alfabética.

ABENÇOAR ÁGUA

Escola Transmutação [bem]; **Nível** clérigo 1, paladino 1
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S, M (2,5 quilos de prata em pó no valor de 25 PO)
Alcance toque
Alvo frasco de água tocado
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
Esta transmutação imbui um frasco (meio litro) de água com energia positiva, transformando-a em água benta (consulte a página 157).

ABENÇOAR ARMA

Escola Transmutação; **Nível** paladino 1
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo arma tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Esta transmutação faz que uma arma ganhe ataque certeiro contra inimigos malignos. A arma é tratada como se tivesse um bônus de melhoria de +1 com a finalidade de ignorar a RD de criaturas malignas ou acertar criaturas incorpóreas malignas (embora a magia não conceda um bônus de melhoria real). A arma também se torna boa, o que significa que pode ignorar a RD de certas criaturas (este efeito substitui e suprime qualquer outra tendência que a arma possa ter). Flechas individuais ou virotes podem ser transmutados, mas armas de projéteis afetadas (tal como arcos) não conferem o benefício para os projéteis que disparar.

Além disso, todas as jogadas de acertos críticos contra inimigos malignos são automaticamente bem sucedidas, tornando todas as ameaças em sucessos críticos. Este último efeito não se aplica a qualquer arma que já tenha um efeito mágico relacionado a acertos críticos, como uma arma afiada ou uma espada vorpal.

ABRIGO SEGURO

Escola Invocação (criação); **Nível** bardo 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (lasca de pedra, areia, gota d'água e lasca de madeira)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito estrutura de 6 metros quadrados
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador cria uma cabana resistente ou alojamento feito do

material que é comum na área onde a magia é conjurada. O piso é nivelado, limpo e seco. O alojamento se assemelha a uma casa normal, com uma porta resistente, duas janelas fechadas e uma pequena lareira.

O abrigo deve ser aquecido como uma habitação normal, e calor extremo afeta o abrigo e seus ocupantes de forma adversa. A moradia, no entanto, fornece segurança considerável e é tão forte quanto uma construção de pedra normal, independentemente da sua composição material. A moradia resiste a chamas e fogo como se fosse de pedra. É impermeável a projéteis normais (mas não do tipo lançado por máquinas de cerco ou gigantes).

A porta, janelas e até a chaminé são seguras contra intrusão; os dois primeiros podem ser protegidos com uma *tranca arcana* e a última por uma grade de ferro na parte superior e um duto estreito. Além disso, estas três áreas estão protegidas por uma magia *alarme*. Finalmente, um *servo invisível* é conjurado para fornecer serviço para o conjurador pela duração do abrigo.

O *abrigo seguro* contém mobiliário simples: oito beliches, uma mesa, oito cadeiras e uma escrivaninha.

ABRIR/FECHAR

Escola Transmutação; **Nível** bardo 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (chave de bronze)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo objeto que pese até 25 quilos ou portal que pode ser aberto ou fechado
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
O conjurador pode abrir ou fechar (à sua escolha) uma porta, baú, caixa, janela, saco, bolsa, garrafa, barril ou outro recipiente. Se algo resistir a esta ação (como uma barra segurando a porta ou uma tranca em um baú), a magia falha. Além disso, a magia só pode abrir e fechar as coisas que pesem 25 quilos ou menos. Portanto portas, baús e objetos semelhantes dimensionados para criaturas Enormes podem estar além da capacidade desta magia.

ACALMAR ANIMAIS

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo animais dentro de 9 metros entre si
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Esta magia acalma e aquieta os animais, tornando-os dóceis e inofensivos. Apenas animais normais (aqueles com valores de Inteligência 1 ou 2) podem ser afetados por esta magia. Todos os alvos devem ser do mesmo tipo, e nenhum deles pode estar a mais de 9 metros de qualquer outro. O número máximo de DV de animais afetados é igual a 2d4 + o nível de conjurador.

As criaturas afetadas permanecem onde estão e não atacam ou fogem. Elas não estão indefesas e se defenderão normalmente se forem atacadas. Qualquer ameaça quebra a magia sobre as criaturas que se sentirem ameaçadas.

ACALMAR EMOÇÕES

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 2, clérigo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área criaturas em uma dispersão com raio de 6 metros
Duração concentração, até 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Esta magia acalma criaturas agitadas. O conjurador não tem controle sobre as criaturas afetadas, mas *acalmar emoções* pode fazer com que criaturas furiosas parem de combater ou fazer que criaturas alegres parem de se deleitar. Criaturas afetadas não podem efetuar ações violentas (embora possam defender-se) ou fazer qualquer coisa destrutiva. Qualquer ação agressiva, ou dano causado, contra uma criatura acalmada imediatamente quebra a magia sobre todas as criaturas acalmadas.

Esta magia suprime automaticamente (mas não dissipa) quaisquer bônus de moral concedidos por magias como *bênção*, *esperança* e *fúria*, e também nega a capacidade de um bardo de inspirar coragem ou a habilidade de entrar em fúria de um bárbaro. Também suprime quaisquer efeitos de medo e retira a condição confuso de todos os alvos. Enquanto a magia durar, um feitiço, condição ou efeito suprimido não tem efeito. Quando a magia *acalmar emoções* termina, a mágica ou efeito original toma conta da criatura de novo, desde que a sua duração não tenha expirado enquanto suprimida.

ADIVINHAÇÃO

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (incenso e uma oferta adequada com valor de 25 PO)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração instantânea
Semelhante a *augúrio*, mas mais poderosa, uma magia *adivinhação* pode fornecer um pedaço de conselho útil em resposta a uma questão sobre objetivo, evento ou atividade específico que deve ocorrer no prazo de 1 semana. O conselho concedido pela magia pode ser tão simples quanto uma frase curta, ou pode tomar a forma de uma rima enigmática ou presságio. Se o grupo não agir de acordo com a informação, as condições podem mudar de forma que a informação seja mais útil. A probabilidade de uma adivinhação estar correta é de 70%+1% por nível de conjurador, até um máximo de 90%. Se falhar na jogada de dados, o conjurador sabe que a magia falhou, a não ser que alguma magia mais poderosa esteja alimentando o conjurador com informações falsas.

Tal como acontece com *augúrio*, múltiplas *adivinhações* sobre o mesmo tema pelo mesmo conjurador usam o mesmo resultado da jogada de dados da primeira *adivinhação* e fornecem a mesma resposta toda vez.

ALARME

Escola Abjuração; **Nível** bardo 1, patrulheiro 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F/FD (sino pequeno e fio de prata bem fino)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)

Área emanação de 6 metros centrada em um ponto no espaço
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Alarme cria uma proteção sútil em uma área que o conjurador selecionar. Uma vez que o efeito mágico se inicia, um alarme mental ou audível soa cada vez que uma criatura do tamanho Miúdo ou maior entra ou toca na área protegida. Uma criatura que fale a senha (determinada pelo conjurador no momento da conjuração) não dispara o alarme. O conjurador decide no momento da conjuração se o alarme será mental ou audível.

Alarme Mental: Um alarme mental alerta o conjurador (e só ele) desde que ele permaneça dentro de 1,5 quilômetros da área protegida. O conjurador percebe um único "ping" mental que o desperta de um sono normal, mas não perturba a concentração de outra forma. A magia *silêncio* não tem efeito sobre um alarme mental.

Alarme Audível: Um alarme audível produz o som de um sino de mão, qualquer um em um alcance de 18 metros da área protegida pode ouvi-lo claramente. Reduza a distância por 3 metros para cada porta fechada e por 6 metros para cada parede substancial.

Em condições tranquilas, o toque do sino pode ser ouvido fracamente, a uma distância de até 54 metros de distância. O som tem a duração de 1 rodada. Criaturas dentro da área de atuação de uma magia *silêncio* não podem ouvir o toque.

Criaturas etéreas ou astrais não acionam o alarme.

O *alarme* pode ser feito permanente com uma magia *permanência.*

ALIADO EXTRAPLANAR

Escola Invocação (chamado) [consulte o texto de aliado extraplanar menor]; **Nível** clérigo 6
Componentes V, S, M (oferendas no valor de 1.250 PO mais o pagamento), FD
Efeito um ou dois extraplanares chamados, com um valor total de 12 DV ou menos; eles não podem ter mais de 9 metros entre si no momento do chamado.

Esta magia funciona exatamente como *aliado extraplanar menor*, exceto que o conjurador pode chamar uma criatura única com 12 DV ou menos, ou duas criaturas do mesmo tipo cujo valor total de DV não seja maior que 12. As criaturas concordam em ajudá-lo e pedem o pagamento juntos.

ALIADO EXTRAPLANAR MAIOR

Escola Invocação (chamado) [consulte o texto de aliado extraplanar menor]; **Nível** clérigo 8
Componentes V, S, M (oferendas no valor de 2.500 PO mais o pagamento), FD
Efeito até três extraplanares chamados, com um valor total de 18 DV ou menos; eles não podem ter mais de 9 metros entre si no momento do chamado.

Esta magia funciona exatamente como *aliado extraplanar menor*, exceto que o conjurador pode chamar uma única criatura com 18 DV ou menos, ou até três criaturas do mesmo tipo cujo total de DV não seja maior que 18. As criaturas concordam em ajudá-lo e pedem o pagamento juntos.

ALIADO EXTRAPLANAR MENOR

Escola Invocação (chamado) [consulte o texto]; **Nível** clérigo 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (oferenda no valor de 500 PO mais o pagamento; consulte o texto), FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito um extraplanar chamado, com um total de 6 DV ou menos
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Ao conjurar esta magia, o conjurador solicita a sua divindade para enviar-lhe um extraplanar (com 6 DV ou menos) da escolha da divindade. Se o conjurador não serve a uma divindade em particular, a magia é um apelo geral que pode ser respondido por uma criatura que compartilha seu alinhamento filosófico. Se o conjurador sabe o nome de uma criatura em específico, ele pode solicitar a ajuda do indivíduo pronunciando seu nome durante a conjuração (embora ele possa chamar uma criatura diferente de qualquer forma).

O conjurador pode pedir a criatura para realizar uma tarefa em troca de um pagamento. Tarefas podem variar de algo simples a uma tarefa complexa. O conjurador deve ser capaz de se comunicar com a criatura chamada, a fim de negociar seus serviços.

A criatura chamada exige um pagamento por seus serviços. Este pagamento pode assumir uma variedade de formas, desde a doação de ouro ou itens mágicos para um templo aliado a um presente dado diretamente para a criatura, até a alguma outra ação de sua parte que corresponda à tendência e objetivos da criatura.

Independentemente, este pagamento deve ser feito antes da criatura se comprometer a realizar todos os serviços. A negociação leva pelo menos 1 rodada, então qualquer ação por parte da criatura começa na rodada depois de sua chegada.

Uma tarefa que tome até 1 minuto por nível de conjurador exige um pagamento de 100 PO por DV da criatura chamada. Para uma tarefa que tome até 1 hora por nível de conjurador, a criatura exige um pagamento de 500 PO por DV. Uma tarefa de longo prazo, que tome até 1 dia por nível de conjurador, exige um pagamento de 1.000 PO por DV.

Uma tarefa não perigosa requer apenas metade do pagamento indicado, enquanto uma tarefa especialmente perigosa pode exigir um presente bem maior. Quase nenhuma criatura vai aceitar uma tarefa que pareça suicida (lembre-se, uma criatura chamada realmente morre quando é morta no plano material, ao contrário de uma criatura convocada). No entanto, se a tarefa está fortemente alinhada com a crença da criatura, ela pode reduzir pela metade ou até mesmo dispensar o pagamento.

No final da sua missão, ou quando a duração acordada vencer, a criatura retorna ao seu plano nativo (depois de relatar o resultado para o conjurador, se necessário e possível).

Nota: Quando o conjurador usa uma magia do tipo chamado que chama uma criatura do tipo ar, caótico, terra, mal, fogo, bem, ordeira ou água, faz a magia ser do mesmo tipo.

ALTERAR-SE

Escola Transmutação [metamorfose]; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaço da criatura que o conjurador deseja se tornar)
Alcance pessoal
Alvo conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)

Quando o conjurador conjura esta magia, pode assumir a forma de qualquer criatura Pequena ou Média do tipo humanoide. Se a forma que ele assume possui qualquer uma das seguintes

habilidades, ele ganha a habilidade listada: visão no escuro 18 metros, visão na penumbra, faro e nadar 9 metros.

Criatura Pequena: Se a forma assumida é de um humanoide Pequeno, o conjurador ganha um bônus de tamanho de +2 para sua Destreza.

Criatura Média: Se a forma assumida é de um humanoide Médio, o conjurador ganha um bônus de tamanho de +2 para sua Força.

AMALDIÇOAR ÁGUA

Escola Necromancia [mal]; **Nível** clérigo 1
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S, M (2,5 quilos de prata em pó no valor de 25 PO)
Alcance toque
Alvo frasco de água tocado
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
Esta magia imbui um frasco (0,5 litro) de água com energia negativa, transformando-o em água profana (consulte o Capítulo 6). Água profana causa dano em extraplanares bondosos da mesma maneira que a água benta causa dano a mortos-vivos e extraplanares maléficos.

AMOLECER TERRA E PEDRA

Escola Transmutação [terra]; **Nível** druida 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Área 3 metros quadrados/nível; consulte o texto
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Quando esta magia é conjurada, toda terra ou pedra natural na área da magia é suavizada. Terra molhada torna-se lama grossa, terra seca se torna areia solta ou sujeira, e pedra se torna argila mole que pode ser facilmente moldada ou recortada. O conjurador afeta uma área de 3 metros quadrados até uma profundidade de 33 centímetros a até 1,2 metros, dependendo da dureza ou resistência da terra naquele ponto. Pedra mágica, encantado, cozida ou trabalhada não pode ser afetada. Criaturas de terra ou pedra não são afetadas.

Uma criatura na lama deve obter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou ser pego por 1d2 rodadas e incapaz de se mover, conjurar magias ou atacar. Uma criatura que tem sucesso em seu teste de resistência pode mover-se através da lama com metade de seu deslocamento, sem poder correr ou investir. Terra solta não é tão problemática como lama, mas todas as criaturas na área podem mover apenas metade de seu deslocamento normal e não pode correr ou investir sobre a superfície. Pedra suavizada em argila não impede o movimento, mas permite que personagens cortem, moldem ou escavem áreas que podem não teriam sido capazes de afetar antes. Enquanto esta magia não afeta pedra cozida ou trabalhada, tetos de cavernas ou superfícies verticais como falésias podem ser afetadas. Normalmente, isso causa um colapso moderado ou deslizamento de terra, com o material solto da face da parede ou teto caindo (trate como um desmoronamento sem zona de soterramento, consulte o Capítulo 13).

Uma quantidade moderada de dano estrutural pode ser causada a uma estrutura cujo solo em que ela se apoia seja amolecido, fazendo com que ela se acomode. No entanto, as estruturas mais bem construídas somente serão levemente danificadas por essa magia, e não destruídas.

AMPLIAR PLANTAS

Escola Transmutação; **Nível** druida 3, patrulheiro 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance consulte o texto
Alvo ou **Área** consulte o texto
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Ampliar plantas tem efeitos diferentes dependendo da versão da magia escolhida.

Supercrescimento: Este efeito faz com que a vegetação normal (gramíneas, sarças, arbustos, trepadeiras, cardos, árvores, videiras e assim por diante) dentro do alcance longo (120m+12m/nível por nível de conjurador) se torne espessa e cheia de mato. As plantas se entrelaçam para formar um bosque ou floresta que criaturas devem cortar ou forçar um caminho. Deslocamento nesta área cai para 1,5 metros ou 3 metros para criaturas Grandes ou maiores. A área deve ter arbustos e árvores em que para esta magia faça efeito. Se esta magia é conjurada em uma área que já é afetada por qualquer magia ou efeito que aumente plantas, tais como *enredar* ou *muralha de espinhos*, qualquer CD para testes contra estas magias é aumentado em +4. Este bônus é concedido por até um dia após a conjuração de *ampliar plantas.*

A escolha do conjurador, a área pode ser um círculo com 30 metros de raio, um semicírculo com 45 metros de raio, ou um quarto de círculo com 60 metros de raio. O conjurador pode designar pontos dentro da área que não serão afetados.

Enriquecimento: Este efeito tem como alvo as plantas dentro de um alcance de 800 metros, aumentando a sua produtividade potencial ao longo do próximo ano para um terço acima do normal.

Ampliar plantas funciona como contramágica e dissipa *reduzir plantas.* Esta magia não tem efeito sobre criaturas do tipo planta.

ANALISAR ENCANTAMENTO

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (lente de rubi e ouro no valor de 1.500 PO)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo um objeto ou criatura por nível de conjurador
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum ou Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** não
O conjurador pode observar auras mágicas. A cada rodada, ele pode examinar uma única criatura ou objeto que ele possa ver como uma ação livre. No caso de um item mágico, ele aprende suas funções (incluindo quaisquer efeitos de maldição), como ativar suas funções (se for o caso) e quantas cargas estão disponíveis (se usa cargas). No caso de um objeto ou criatura com magias ativas conjuradas sobre eles, o conjurador aprende cada magia, o seu efeito e seu nível de conjurador.

Um objeto empunhado pode tentar um teste de resistência de Vontade para resistir a este efeito se aquele que o empunha assim o desejar. Se o teste for bem sucedido, o conjurador não consegue informações sobre o objeto, exceto o que ele pode discernir ao olhar para ele. Um objeto que for bem sucedido em seu teste não pode ser afetado por qualquer outra conjuração de *analisar encantamento* por 24 horas.
Analisar encantamento não funciona quando usado em um artefato.

ÂNCORA DIMENSIONAL

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito raio
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim (objeto)
Um raio verde brota da mão do conjurador. O conjurador deve fazer um ataque de toque à distância para acertar o alvo. Qualquer criatura ou objeto atingido pelo raio é coberto com um campo de cor esmeralda cintilante que bloqueia qualquer viagem extradimensional. Formas de movimento barrados por uma *âncora dimensional* incluem *projeção astral*, *piscar*, *porta dimensional*, *passeio etéreo*, *forma etérea*, *portal*, *labirinto*, *viagem planar*, *caminhar nas sombras*, *teleporte* e habilidades similares a magias semelhantes. A magia também impede o uso de um *portal* ou *círculo de teleporte* pela duração da magia.

Uma *âncora dimensional* não interfere com o movimento de criaturas que já estejam na forma etérea ou astral quando a magia é conjurada, nem bloqueia percepção extradimensional ou formas de ataque. Além disso, *âncora dimensional* não impede criaturas invocadas de desaparecer no final da duração da magia.

ÂNCORA PLANAR

Escola Invocação (chamado) [consulte o texto de âncora planar menor]; **Nível** feiticeiro/mago 6
Componentes V, S
Alvos até três elementais ou extraplanares, com não mais de 12 DV, eles não podem ter mais de 9 metros entre si no momento do chamado.
Esta magia funciona como *âncora planar menor*, exceto que o conjurador pode chamar uma única criatura com 12 DV ou menos, ou até três criaturas da mesma espécie cujo total de Dados de Vida não seja maior que 12. Cada criatura recebe um teste de resistência, faz uma tentativa independente de escapar e deve ser persuadida individualmente a ajudar o conjurador.

ÂNCORA PLANAR MAIOR

Escola Invocação (chamado) [consulte o texto de âncora planar menor]; **Nível** feiticeiro/mago 8
Componentes V, S
Alvos até três elementais ou extraplanares, com não mais de 18 DV, eles não podem ter mais de 9 metros entre si no momento do chamado.
Esta magia funciona como *âncora planar menor*, exceto que o conjurador pode chamar uma única criatura com 18 DV ou menos, ou até três criaturas da mesma espécie cujo total de Dados de Vida não seja maior que 18. Cada criatura recebe um teste de resistência, faz uma tentativa independente de escapar e devem ser persuadidos individualmente para ajudar o conjurador.

ÂNCORA PLANAR MENOR

Escola Invocação (chamado) [consulte o texto]; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis); consulte o texto
Alvo um extraplanar elementar com 6 ou menos DV
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** não e sim; consulte o texto
Conjurar esta magia tenta um ato perigoso: atrair uma criatura de outro plano para uma armadilha preparada especificamente para ela, que deve estar dentro do alcance da magia. A criatura chamada é presa na armadilha até que concorde em realizar um serviço em troca de sua liberdade.

Para criar a armadilha, o conjurador deve usar um *círculo mágico* voltado para dentro. O tipo de criatura para ser apanhada deve ser conhecido e declarado. Se o conjurador deseja chamar um indivíduo em específico, ele deve usar o nome correto do alvo ao conjurar a magia.

A criatura alvo pode efetuar um teste de resistência de Vontade. Se o teste de resistência for bem sucedido, a criatura resiste a magia. Se falhar no teste de resistência, a criatura é imediatamente atraída para a armadilha (resistência à magia não a impede de ser chamada). A criatura pode escapar da armadilha ao ser bem sucedida no teste de resistência à magia contra o teste do nível de conjurador, por meio de viagens dimensionais ou com um teste de Carisma bem sucedido (CD 15+1/2 do nível de conjurador+ seu modificador de Carisma). A criatura pode tentar cada método uma vez por dia. Se a criatura escapar, ela pode fugir ou atacar o conjurador. Uma conjuração de *âncora dimensional* sobre a criatura impede sua fuga através de viagem dimensional. O conjurador também pode empregar um diagrama (consulte *círculo mágico contra o mal*) para fazer a armadilha mais segura.

Se a criatura não se libertar da armadilha, o conjurador pode mantê-la presa durante o tempo que ousar. Ele pode tentar obrigar a criatura a realizar um serviço, descrevendo o serviço e, talvez, oferecendo algum tipo de recompensa. O conjurador faz um teste de Carisma oposto ao teste de Carisma da criatura. Ao teste é atribuído um bônus de 0 a 6 em função da natureza do serviço e da recompensa. Se a criatura ganha o teste oposto, recusa o serviço. Novas ofertas, subornos ou outros agrados podem ser feitos, ou os antigos podem ser oferecidos novamente a cada 24 horas. Este processo pode ser repetido até que a criatura prometa servir, até que ela se liberte ou até que o conjurador decida se livrar dela por meio de alguma outra magia. Exigências impossíveis ou comandos irracionais nunca são acordados. Se o conjurador jogar um 1 natural no teste de Carisma, a criatura se liberta do efeito da magia e pode escapar ou atacar o conjurador.

Uma vez que o serviço solicitado é concluído, a criatura precisa apenas informar o conjurador e ser imediatamente enviado de volta para onde veio. A criatura pode mais tarde se vingar. Se o conjurador atribuir alguma tarefa em aberto que a criatura não pode completar por meio de suas próprias ações, a magia permanece em vigor por um período máximo de 1 dia por nível de conjurador, e a criatura ganha uma oportunidade imediata para se libertar (com a mesma chance de resistência como quando foi presa). É importante notar que um alvo inteligente pode subverter algumas instruções.

Quando o conjurador usa uma magia do tipo chamado que chama uma criatura do tipo ar, caótico, terra, mal, fogo, bem, ordeira ou água, faz a magia ser do mesmo tipo.

ANIMAÇÃO ILUSÓRIA

Escola Ilusão (sensação); **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Área cubo de 9 metros/nível (M)
Duração 24 horas
Teste de Resistência nenhum ou Vontade descrença (se interagido); consulte o texto; **Resistência à Magia** não
Esta magia cria uma poderosa proteção contra sondagem e observação. Quando conjurar a magia, o conjurador ditar o que vai e não vai ser observado na área da magia. A ilusão criada pode ser indicada em termos gerais. Uma vez que as condições são definidas, elas não podem ser mudadas. As tentativas de sondagem na área detectam automaticamente a imagem indicada pelo conjurador sem efetuar um teste de resistência. Visão e som apropriados para a ilusão são criados. A observação direta pode permitir que teste de resistência (como uma ilusão normal), se exista algum motivo para desacreditar o que é visto. Mesmo entrar na área não cancela a ilusão ou necessariamente permite um teste de resistência, assumindo que as criaturas escondidas tomam precauções para ficar fora do caminho daquelas afetadas pela ilusão.

ANIMAR CORDAS

Escola Transmutação; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V,S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo um objeto do tipo corda com comprimento de 15m+1,5m/nível; consulte o texto
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador pode animar um objeto do tipo corda que não esteja vivo. O comprimento máximo assume que a corda possui um diâmetro de 2,5 centímetros. Reduza o comprimento máximo em 50% para cada 2,5 centímetros de espessura adicional e o aumente em 50% para cada redução de diâmetro da corda pela metade.

Os comandos possíveis são "enrole" (forma uma pilha bem enrolada), "enrole e nó", "laço", "laço e nó", "amarre e nó" e os opostos de todos os itens anteriores ("desenrolar", e assim por diante). O conjurador pode dar um comando a cada rodada como uma ação de movimento, como se estivesse direcionando uma magia ativa.

Uma corda pode enredar apenas uma criatura ou um objeto que esteja a no máximo a 30 centímetros dela — ela não serpenteia em direção ao alvo — de modo que ela deve ser arremessada próxima ao alvo pretendido. Isso requer um sucesso em uma jogada de ataque de toque à distância (com incremento de alcance de 3 metros). Uma corda típica de cânhamo com uma espessura de 2,5 centímetros possui 2 pontos de vida, CA 10 e requer um teste de Força com CD 23 para a estourar. A corda não causa dano, mas pode ser usada como uma linha para tropeçar ou para fazer com que um único

oponente que falhou em um teste de resistência de Reflexos fique enredado. Uma criatura capaz de conjurar, que está atada por essa magia, deve fazer um teste de concentração com CD 15 + o nível da magia para conjurar uma magia. Uma criatura enredada pode se libertar com um teste de Arte da Fuga com CD 20.

A corda em si e todos os nós atados nela não são mágicos.

Essa magia não pode afetar objetos empunhados ou que sejam usados por uma criatura.

ANIMAR OBJETOS

Escola Transmutação; **Nível** bardo 6, clérigo 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo um objeto Pequeno por nível de conjurador; consulte o texto
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador imbui objetos inanimados com mobilidade e aparência de vida. Cada objeto animado então imediatamente ataca a criatura ou o objeto designado inicialmente pelo conjurador.

Um objeto animado pode ser de qualquer material não mágico. O conjurador pode animar um objeto Pequeno ou menor ou um número correspondente de objetos maiores da seguinte forma: um objeto Médio conta como dois objetos Pequenos ou menores, um objeto Grande conta como quatro, um objeto Enorme conta como oito, um objeto Imenso conta como 16 e um objeto Colossal conta como 32. O conjurador pode alterar o alvo ou alvos designados com uma ação de movimento, como se estivesse direcionando uma magia ativa. Consulte o *Bestiário* do *RPG Pathfinder* para as estatísticas de objetos animados.

Essa magia não pode afetar objetos empunhados ou que sejam usados por uma criatura.

A magia *animar objetos* pode ser feita permanente com uma magia de *permanência*.

ANIMAR OS MORTOS

Escola Necromancia [maligno]; **Nível** clérigo 3, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (ônix no valor de 25 PO por Dado de Vida do morto-vivo)
Alcance toque
Alvo um ou mais corpos tocados
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia transforma cadáveres em esqueletos ou zumbis mortos-vivos (consulte o *Bestiário* do *RPG Pathfinder*) que obedecem aos comandos de voz do conjurador.

Os mortos-vivos podem seguir o conjurador ou podem permanecer em uma área e atacar qualquer criatura (ou apenas um tipo específico de criatura) que entrar nesta área. Eles permanecem animados até que sejam destruídos. Um esqueleto ou zumbi destruído não pode ser animado novamente.

Independentemente do tipo de mortos-vivos que o conjurador criar com essa magia, ele não pode criar mais DV de mortos-vivos do que duas vezes o seu nível de conjurador com uma única conjuração de *animar os mortos*. A magia *profanar* duplica este limite. Os mortos-vivos criados pelo conjurador permanecem sob o seu controle por tempo indeterminado. Não importa quantas vezes ele conjurar esta magia, o conjurador pode controlar apenas 4 DV de criaturas mortas-vivas por nível de conjurador. Se exceder este número, todas as criaturas recém-criadas permanecem sob seu controle, e qualquer morto-vivo excedente de conjurações anteriores torna-se descontrolados. O conjurador escolhe quais criaturas são liberadas. Mortos-vivos controlados através do talento Comandar Mortos-vivos não contam para este limite.

Esqueletos: Um esqueleto pode ser criado somente a partir de um cadáver ou esqueleto na sua maior parte intacto. O cadáver deve ter ossos. Se o esqueleto for feito a partir de um cadáver, a carne cai de seus ossos.

Zumbis: Um zumbi pode ser criado somente a partir de um cadáver na sua maior parte intacto. O cadáver deve ser de uma criatura com uma anatomia física.

ANIMAR PLANTAS

Escola Transmutação; **Nível** druida 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma planta Grande a cada 3 níveis de conjurador ou todas as plantas no alcance; consulte o texto
Duração 1 rodada/nível ou 1 hora/nível; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador imbui plantas inanimadas com mobilidade e aparência de vida. Cada planta animada então imediatamente ataca a criatura ou objeto designado pelo conjurador como se fosse um objeto animado da categoria de tamanho apropriado. O conjurador pode animar uma planta Grande ou menor, ou um número de plantas maiores da seguinte forma: uma planta Enorme conta como duas plantas Grandes ou menores, uma planta Imensa conta como quatro, e uma planta Colossal conta como oito. O conjurador pode alterar o alvo, ou alvos designados, com uma ação de movimento, como se estivesse direcionando uma magia ativa.

Utilize as estatísticas para objetos animados (consulte o Bestiário do RPG Pathfinder), exceto que plantas menores do que Grandes não possuem dureza.

Animar plantas não pode afetar criaturas planta, nem afeta material vegetal não vivo.

Enredar: Alternativamente, o conjurador pode imbuir todas as plantas dentro do alcance com um grau de mobilidade, o que permite que elas se entrelacem em torno de criaturas que estejam na área afetada. Este uso da magia duplica o efeito da magia *enredar*. Resistência à magia não impede que criaturas sejam enredadas. Esse efeito dura 1 hora por nível de conjurador.

ANTIPATIA

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** druida 9, feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 hora
Componentes V, S, M/FD (punhado de alume encharcado de vinagre)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma locação (até 3 metros cúbicos/nível) ou um objeto
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim

O conjurador faz com que um objeto ou local comece a emanar vibrações mágicas que repelem um tipo específico de criatura inteligente ou criaturas de uma tendência, conforme definido por ele.

O tipo de criatura a ser afetado deve ser nomeado especificamente. Um subtipo de criatura não é específico o suficiente. Do mesmo modo, a tendência específica a ser repelida deve ser nomeada.

Criaturas do tipo ou tendência designada sentem um desejo de deixar a área ou de evitar o item afetado.

A compulsão os obriga a abandonar a área ou item, evitando-os e nunca retornando a ela intencionalmente enquanto a magia estiver em vigor. Uma criatura que faz um teste de resistência bem sucedido pode permanecer na área ou tocar o item, mas se sente desconfortável ao fazê-lo. Esse desconforto perturbador reduz o valor de Destreza da criatura em 4 pontos.

Antipatia funciona como contramágica e dissipa *simpatia*.

APAGAR

Escola Transmutação; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo um pergaminho ou duas páginas
Duração instantânea
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não

Apagar remove escrita de natureza mágica ou mundana de um pergaminho ou de uma ou duas páginas de papel, papiro ou superfícies similares. Com esta magia, o conjurador pode remover *runas explosivas, glifo de proteção, selo da serpente sépia* ou uma *marca arcana,* mas não remove *escrita ilusória* ou uma magia do tipo *símbolo*. Escrita não mágica é apagada automaticamente se o conjurador, e ninguém mais, a tocar. Caso contrário, a chance de apagar a escrita não mágica é de 90%.

Escrita mágica deve ser tocada para ser apagada, e o conjurador também deve ter sucesso em um teste de nível de conjurador (1d20+ nível de conjurador) contra uma CD 15. Um 1 natural é sempre um fracasso nessa jogada. Ao falhar em *apagar runas explosivas, glifo de proteção* ou *selo da serpente sépia*, o conjurador acidentalmente ativará esta escrita.

APRISIONAR

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Quando o conjurador conjura *aprisionar* e toca uma criatura, ela é sepultada em um estado de animação suspensa (consulte a magia *estase temporal*) em uma pequena esfera muito abaixo da superfície do solo. O alvo permanece por lá, a menos que uma magia liberdade seja conjurada no local onde a prisão ocorreu. Métodos de busca mágica, como uma *bola de cristal*, a magia *localizar objetos* ou alguma outra adivinhação semelhante não revela o fato de que a criatura está presa, mas *discernir localização* o faz. Um *desejo* ou *milagre* não irá liberar o alvo, mas pode revelar onde ele está sepultado. Se o conjurador sabe o nome do alvo e alguns fatos sobre sua vida, o alvo recebe uma penalidade de -4 em seu teste de resistência.

APRISIONAR A ALMA

Escola Invocação (convocação); **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão ou consulte o texto
Componentes V, S, M (joia no valor de 1.000 PO por DV da criatura presa)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração permanente; consulte o texto
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** sim; consulte o texto

Aprisionar a alma prende força vital de uma criatura (e seu corpo material) em uma joia. A gema contém a entidade presa indefinidamente ou até que a joia é quebrada e a força vital libertada, o que permite que o corpo material se reforme. Se a criatura presa é uma poderosa criatura de outro plano, ela pode ser forçada a executar um serviço imediatamente após ser libertada. Caso contrário a criatura pode ficar livre uma vez que a gema que a aprisiona é quebrada.

Dependendo da versão escolhida, a magia pode ser acionada em uma de duas maneiras.

Complemento de Magia: A magia pode ser completada ao pronunciar sua palavra final como uma ação padrão, como se estivesse conjurando uma magia regular no alvo. Isso permite um teste de resistência à magia (se houver) e um teste de resistência de Vontade para evitar a magia. Se o nome da criatura é pronunciado, qualquer resistência à magia é ignorada e a CD do teste de resistência aumenta em 2. Se o teste de resistência ou a resistência à magia for bem sucedido, a gema se estilhaça.

Gatilho: O segundo método é muito mais insidioso, pois engana o alvo a aceitar um objeto de acionamento inscrito com a palavra final da magia, colocando automaticamente a alma da criatura na armadilha. Para utilizar este método, tanto o nome da criatura quanto a palavra gatilho devem ser inscritas no objeto do gatilho quando a gema é recebe a convocação. Uma magia *simpatia* também pode ser colocada no objeto gatilho. Assim que o alvo pega ou aceita o objeto de acionamento, a sua força vital é automaticamente transferida para a joia sem o benefício de resistência à magia ou teste de defesa.

ÁREA ESCORREGADIA

Escola Conjuração (criação); **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (manteiga)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo um objeto ou 3 metros quadrados
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não

Área escorregadia cobre uma superfície sólida com uma camada de banha escorregadia. Qualquer criatura que esteja sobre a área no momento da conjuração deve fazer um teste de resistência de Reflexos bem sucedido ou cai. Uma criatura pode andar dentro ou através da área escorregadia usando metade do deslocamento normal com um teste de Acrobacias com CD 10. Um fracasso significa que ela não pode se mover naquela rodada (e deve fazer um novo teste de resistência de Reflexos ou cair), enquanto falha por 5 ou mais significa que ela caiu (consulte a perícia Acrobacias para maiores detalhes). Criaturas que não se movem, por sua vez, não precisam fazer este teste e não são consideradas desprevenidas.

A magia pode também ser utilizada para criar um revestimento gorduroso sobre um item. Os objetos que não estão em uso são sempre afetados por esta magia, enquanto um objeto empunhado ou empregado por uma criatura requer que seu portador faça um

teste de resistência de Reflexos para evitar o efeito. Se o teste de resistência inicial falhar, a criatura derruba o item. Um teste de resistência deve ser feito a cada rodada que a criatura tenta pegar ou usar o item besuntado. Uma criatura que usa uma armadura ou roupa besuntada recebe um bônus circunstancial de +10 em testes de Arte da Fuga e em testes feitos em manobras de combate para escapar de uma manobra agarrar, e em seu DMC para evitar ser agarrado.

ARMA RUPTORA

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo uma arma de combate de corpo a corpo
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo, objeto); consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)

Esta magia faz com que uma arma torne-se mortal para mortos-vivos. Qualquer criatura morta-viva com DV iguais ou menores do que o nível de conjurador do conjurado deve obter sucesso em um teste de resistência de Vontade ou ser totalmente destruída se atingido em combate com esta arma. Resistência à magia não se aplica contra o efeito da destruição.

ARMADILHA

Escola Transmutação; **Nível** druida 3, patrulheiro 2
Tempo de Execução 3 rodadas
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo círculo de videira, corda, ou tira de couro não magica tocada com um diâmetro de 30 centímetros + 30 centímetros/nível
Duração até ser ativada ou quebrada
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia permite que o conjurador faça uma armadilha que funciona como uma armadilha mágica. Ela pode ser feita a partir de qualquer videira flexível, tira de couro ou corda. Quando conjurar a magia no laço, o objeto semelhante a um cordão se mescla com o seu entorno (teste de Percepção com CD 23 para um personagem com a habilidade de localizar ou encontrar armadilhas). Uma das extremidades do laço é amarrada em laço que se contrai em torno de um ou mais membros de qualquer criatura que pise dentro do círculo.

Se uma árvore forte e flexível estiver por perto, a armadilha pode ser presa a ela. A magia faz com que a árvore se dobre, endireitando quando o laço é acionado, o que causa 1d6 pontos de dano à criatura presa e a levantando do chão pelo membro, ou membros, preso. Se não houver árvore disponível, o objeto semelhante a um cordão aperta em torno da criatura, não causando dano, mas ainda assim a enredando.

A armadilha é mágica. Para escapar, uma criatura presa deve fazer um teste de Arte da Fuga com CD 23 ou um teste de Força com CD 23, o que é uma ação de rodada completa. A armadilha tem CA 7 e 5 pontos de vida. Uma fuga bem sucedida do laço o parte ciclo e encerra a magia.

ARMADILHA DE FOGO

Escola Abjuração [fogo]; **Nível** druida 2, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (pó de ouro no valor de 25 PO)
Alcance toque
Alvo objeto tocado
Duração permanente até ser descarregada (D)
Teste de Resistência Reflexos para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Armadilha de fogo cria uma explosão de fogo quando um intruso abrir o item que a armadilha protege. Esta magia pode proteger qualquer objeto que possa ser aberto e fechado.

Ao conjurar *armadilha de fogo*, o conjurador seleciona um ponto do objeto como o centro da magia. Quando alguém que não seja o conjurador abre o objeto, uma explosão de fogo preenche uma área com um raio de 1,5 metros ao redor do centro da magia. As chamas causam 1d4 pontos de dano por fogo +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +20). O item protegido pela armadilha não é danificado pela explosão.

Um item sob o efeito de *armadilha de fogo* não pode ter uma segunda magia de proteção ou tranca colocado sobre ele. A magia *arrombar* não ignora uma *armadilha de fogo*. Uma conjuração de *dissipar magia* mal sucedida não detona a magia. Se o item estiver sob a água, a magia causa metade do dano e cria uma grande nuvem de vapor.

O conjurador pode utilizar o objeto que tem uma *armadilha de fogo* sem descarregá-la, como qualquer pessoa autorizada a abrir, enunciada no momento da conjuração. Autorizar um indivíduo a abrir um objeto ligado a uma magia *armadilha de fogo* geralmente envolve a definição de uma senha que o conjurador pode compartilhar com os amigos.

Armadilhas mágicas como a *armadilha de fogo* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (e somente um ladino) pode usar a perícia Percepção para localizar uma *armadilha de fogo* e Operar Mecanismo para desarmá-la. A CD em cada caso é de 25+ o nível da magia (CD 27 para *armadilha de fogo* de um druida ou CD 29 para a versão arcana).

ARMADILHA FANTASMA

Escola Ilusão (sensação); **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pó especial no valor de 50 PO)
Alcance toque
Alvo objeto tocado
Duração permanente (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia faz com que uma fechadura ou outro mecanismo de pequeno pareça ter uma armadilha a qualquer um que possa detectar armadilhas. O conjurador coloca a magia sobre qualquer pequeno mecanismo ou dispositivo, como uma fechadura, dobradiça, ferrolho, rolha, tampa ou rosca. Qualquer personagem capaz de detectar armadilhas, ou que faz uso de qualquer magia ou dispositivo que permite a detecção de armadilhas, acredita na existência de uma armadilha verdadeira. Obviamente, o efeito é ilusório e nada acontece se a armadilha for disparada, o seu objetivo principal é espantar ladrões ou fazê-los perder tempo precioso.

Se outra *armadilha fantasma* estiver ativa dentro de um raio de 16 metros no momento da conjuração, ela falha.

ARMA MÁGICA

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 1, paladino 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque

Alvo arma tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)
Arma mágica fornece à uma arma um bônus de melhoria de +1 nas jogadas de ataque e dano. Um bônus de melhoria não se acumula com o bônus de uma arma obra-prima nas jogadas de ataque.

O conjurador não pode conjurar esta magia em uma arma natural, como um ataque desarmado (para isso, consulte *presa mágica*). Ataques desarmados de monge são considerados armados, portanto, podem ser reforçados por esta magia.

ARMA MÁGICA MAIOR

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 4, paladino 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (cal em pó e carbono)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma arma ou 50 projéteis (os quais devem estar juntos no momento da conjuração)
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)
Esta magia funciona exatamente *arma mágica*, exceto que fornece à arma um bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano de +1 a quatro níveis de conjurador (máximo de +5). Este bônus não permite que uma arma ignore a redução de dano que não seja sobre magia.

Alternativamente, o conjurador pode afetar até 50 flechas, virotes ou balas. Os projéteis devem ser do mesmo tipo, e que tem que estar em conjunto (na mesma aljava ou outro recipiente). Projéteis, mas não armas de arremesso, perdem a sua transmutação após seu primeiro uso. Trate shurikens como projéteis, em vez de armas de arremesso, para o objetivo desta magia.

ARMA ESPIRITUAL

Escola Evocação [força]; **Nível** clérigo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito arma mágica de força
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Uma arma feita de força surge e ataca os inimigos à distância, guiada pelo conjurador e causando dano 1d8 pontos de dano por força com +1 ponto de dano a cada três níveis de conjurador (máximo de +5 no 15º nível). A arma tem a forma de uma arma favorecida pela divindade do conjurador ou uma arma com algum significado espiritual ou simbólico (consulte abaixo) e tem a mesma faixa de ameaça e multiplicadores de crítico de uma arma real de sua forma. Ela ataca o oponente que o conjurador designar, começando com um ataque na rodada da conjuração da magia e continuando a cada rodada. Ela usa o bônus base de ataque do conjurador (possivelmente permitindo múltiplos ataques por rodada nas rodadas subsequentes), mais seu modificador de Sabedoria como bônus de ataque. Uma *arma espiritual* acerta como uma magia, não como uma arma, portanto pode causar dano a criaturas que têm redução de dano. Como um efeito de força, ela pode atacar criaturas incorpóreas sem a redução de dano associada a criaturas incorpóreas. A arma sempre acerta da direção do conjurador. Ela não recebe um bônus por flanquear ou ajuda um combatente a obter um. Os talentos ou ações de combate do conjurador não afetam a arma. Se a arma for para além do alcance da magia, para fora de sua vista ou se o conjurador não a guiar, a arma retorna para seu lado e paira.

Cada rodada após a primeira, o conjurador pode usar uma ação de movimento para redirecionar a arma para um novo alvo. Se ele não fizer isso, a arma continua a atacar o alvo da rodada anterior. Em qualquer rodada que a arma muda de alvo, ela efetua um ataque. Rodadas subsequentes em que ela ataca aquele alvo permitem a arma para fazer múltiplos ataques se o bônus base de ataque do personagem permitir. Mesmo a *arma espiritual* sendo uma arma de longo alcance, ela usa o alcance da magia e não o incremento de alcance normal da arma, mudar de alvo ainda é uma ação de movimento.

Uma *arma espiritual* não pode ser atacada ou prejudicada por ataques físicos, mas *dissipar magia*, *desintegrar*, *esfera da aniquilação*, ou um *bastão de cancelamento* a afetam. A CA da *arma espiritual* contra ataques de toque é de 12 (10 + bônus de tamanho de um objeto Miúdo).

Se uma criatura atacada possui resistência à magia, deve ser feito um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra essa resistência à magia na primeira vez a *arma espiritual* a atinge. Se a arma é resistida com sucesso, a magia é dissipada. Se não, a arma tem o seu efeito normal contra aquela criatura pela duração da magia.

A arma que o conjurador recebe é muitas vezes uma réplica de força da própria arma pessoal de sua divindade. Um clérigo sem divindade recebe uma arma baseada em sua tendência. Um clérigo neutro, sem uma divindade pode criar uma *arma espiritual* de qualquer tendência, desde que esteja agindo de acordo com esta tendência neste momento. As armas associadas a cada tendência são: caos (machado de batalha), mal (mangual), bem (martelo de guerra), ordem (espada longa).

ARMADURA ARCANA

Escola Invocação (criação) [força]; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (um pedaço de couro curado)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** não
Um campo invisível, mas palpável, de força envolve o alvo da *armadura arcana*, oferecendo um bônus de armadura de +4 para a CA.

Ao contrário de uma armadura mundana, *armadura arcana* não causa nenhuma penalidade de armadura a testes, chance de falha arcana ou redução de velocidade. Como *armadura arcana* é feita de força, criaturas incorpóreas não podem ignorá-la da maneira que fazem com uma armadura normal.

ARROMBAR

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo uma porta, caixa, ou baú com uma área de até 3 metros quadrados/nível
Duração instantânea; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Arrombar abre portas fechadas, barricadas ou emperradas, assim como portas sujeitas a magia *cerrar portas* ou *tranca arcana*. Quando o conjurador completa esta magia, faz um teste de nível de conjurador contra a CD da fechadura com um bônus de +10. Se bem sucedido, arrombar abre até duas formas de fechamento. Esta magia abre portas secretas, bem como caixas com tranca de combinação ou baús. Ela também desfaz soldas, algemas ou correntes (desde que elas sirvam para segurar alguma coisa fechada). Se usado para abrir uma porta com *tranca arcana*, a magia não remove a *tranca arcana*, mas suspende seu funcionamento por 10 minutos. Em todos os outros casos, a porta não se tranca ou fica presa novamente por conta própria. *Arrombar* não levanta portões muito grandes (como uma ponte levadiça), e nem afeta cordas, cipós e afins. O efeito é limitado pela área. Cada conjuração pode desfazer até dois meios de impedir o acesso a algum lugar ou objeto.

ASSASSINO FANTASMAGÓRICO

Escola Ilusão (fantasma) [medo, afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo um ser vivo
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade desacredita, então Fortitude parcial; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
O conjurador cria uma imagem fantasmagórica da criatura mais temível que se possa imaginar para o alvo, simplesmente dando forma aos temores da mente subconsciente do alvo em algo que sua mente consciente pode visualizar: esta besta horrível. Somente o alvo da magia pode ver o assassino fantasmagórico. O conjurador vê apenas uma forma vaga. O alvo recebe primeiro um teste de resistência de Vontade para reconhecer a imagem como irreal. Se ele falhar no teste, o fantasma toca no alvo e ele deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude ou morrer de medo. Mesmo que o teste de resistência de Fortitude seja bem sucedido, o alvo recebe 3d6 pontos de dano.

Se o alvo de um *assassino fantasmagórico* consegue descrer e possui *telepatia* ou usa um *elmo da telepatia*, a besta pode se voltar contra o conjurador. Agora o conjurador deve descrer sua própria criação ou tornar-se alvo de seu ataque mortal de medo.

ASTÚCIA DA RAPOSA

Escola Transmutação; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (pelo ou esterco de uma raposa)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim
O alvo se torna mais inteligente. A magia concede um bônus de reforço de +4 para a Inteligência, adicionando os benefícios usuais para testes de perícias baseadas em Inteligência e outros usos do modificador de Inteligência. Magos (e outros conjuradores que dependem de Inteligência) afetados por essa magia não ganham quaisquer magias bônus adicionais pelo aumento da Inteligência, mas a CD para os testes de resistência das magias conjuradas por eles, enquanto sob o efeito desta magia, aumentam. Esta magia não concede graduações extras de perícias.

ASTÚCIA DA RAPOSA EM MASSA

Escola Transmutação; **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 6
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Essa magia funciona como *astúcia da raposa*, exceto que afeta várias criaturas.

ATAQUE CERTEIRO

Escola Adivinhação; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, F (pequena réplica de madeira de um alvo de arquearia)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração consulte o texto
O conjurador recebe uma visão temporária e intuitiva sobre o futuro imediato de seu próximo ataque. Na próxima jogada para um único ataque (que deve ser efetuada antes do final da próxima rodada) recebe um bônus de perspicácia de +20. Além disso, o ataque não é afetado pela chance de erro que se aplica a quem tenta atingir um alvo com ocultação.

ATERRORIZAR

Escola Necromancia [medo, afeta a mente]; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (osso de uma criatura morta-viva)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Alvos uma criatura viva/três níveis; elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível ou 1 rodada; consulte o texto de causar medo
Teste de Resistência Vontade parcial, **Resistência à Magia** sim
Esta magia funciona como *causar medo*, exceto que faz com que todas as criaturas alvo com menos de 6 DV fiquem assustadas.

AUGÚRIO

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 2
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S, M (incenso com valor de pelo menos 25 PO), F (conjunto de varetas ou ossos marcados com valor de pelo menos 25 PO)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração instantânea
Um *augúrio* pode informar se uma determinada ação vai trazer bons ou maus resultados para o conjurador no futuro imediato.

A chance base para receber uma resposta significativa é de 70% + 1% por nível de conjurador, até um máximo de 90%; esta jogada é feita em segredo.

A questão pode ser tão simples que um bom resultado é automático, ou tão vaga que não tem nenhuma chance de sucesso. Se o *augúrio* for bem-sucedido, o conjurador recebe um dos quatro resultados:

- Prosperidade (se a ação provavelmente trará bons resultados).
- Infortúnio (por maus resultados).

• Prosperidade e infortúnio (para ambos).

• Nada (para ações que não trazem bons ou maus resultados).

Se a magia falhar, o conjurador obtém o resultado "nada". O clérigo que obtém o resultado "nada" não tem como dizer se esta resposta é consequência de um *augúrio* falho ou bem sucedido.

O *augúrio* pode ver apenas cerca de meia hora no futuro, de modo que qualquer coisa que possa acontecer depois deste prazo, não afeta o resultado. Assim, o resultado pode não levar em conta as consequências em longo prazo da ação contemplada. Todos os augúrios conjurados pela mesma pessoa sobre o mesmo tema usam o mesmo resultado dado na primeira conjuração.

AUMENTAR PESSOA

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S, M (ferro em pó)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura humanoide
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim

Esta magia causa o crescimento instantâneo de uma criatura humanoide, dobrando sua altura e multiplicando seu peso por 8. Este aumento muda a categoria de tamanho da criatura para o próximo maior. O alvo ganha um bônus de tamanho de +2 para a Força, uma penalidade de tamanho de -2 na Destreza (até um mínimo de 1) e uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e na CA devido ao seu tamanho aumentado.

Uma criatura humanoide cujo tamanho aumenta para Grande ocupa um espaço de 3 metros e tem um alcance natural de 3 metros. Esta magia não muda o deslocamento do alvo.

Se o espaço é insuficiente para o crescimento desejado, a criatura atinge o tamanho máximo possível e pode efetuar um teste de Força (usando a sua Força aumentada) para estourar qualquer parede no processo. Se ela falhar, fica limitada, sem prejuízo, pelos materiais que o cercam. Esta magia não pode ser usada para esmagar uma criatura ao aumentar seu tamanho.

Todo o equipamento usado ou transportado por uma criatura também é ampliado pela magia. Armas de combate corpo a corpo afetadas por esta magia causam mais dano (consulte a página 145). Outras propriedades mágicas não são afetadas por esta magia. Qualquer item aumentado que deixa a posse de uma criatura aumentada (incluindo um projétil ou arma de arremesso) retorna imediatamente ao seu tamanho normal. Isso significa que armas de projétil e de arremesso causam seu dano normal. Propriedades mágicas de itens aumentados não são aumentadas pela magia.

Vários efeitos mágicos que aumentam o tamanho de uma criatura não se sobrepõem.

Aumentar pessoa funciona como contramágica e dissipa *reduzir pessoa*.

A magia *aumentar pessoa* pode ser feita permanente com uma magia *permanência*.

AUMENTAR PESSOA EM MASSA

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 4
Alvo uma criatura humanoide/nível, elas não podem ter mais de 9 metros entre si.

Essa magia funciona como *aumentar pessoa*, exceto que afeta várias criaturas.

AURA MÁGICA

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (pequeno quadrado de seda que deve ser passado sobre o objeto que recebe a aura)
Alcance toque
Alvo um objeto tocado que pese até 2,5 quilos/nível
Duração 1 dia/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** não

O conjurador altera a aura de um item para que ele registre para *detectar magias* (ou outras magias de efeito semelhante) como um item não mágico, um item mágico de um tipo que ele especificar ou objeto afetado por uma magia que ele especificar. Se o objeto afetado por *aura mágica* for alvo de uma magia *identificar* ou é igualmente examinado, o examinador reconhece que a aura é falsa e detecta as qualidades reais do objeto se ele for bem sucedido em um teste de resistência de Vontade. Caso contrário, ele acredita na aura e nenhuma quantidade de testes revela qual é a verdadeira magia do item.

Se aura natural do item é extremamente poderosa (como um artefato, por exemplo), *aura mágica* não funciona.

Nota: Uma arma, escudo ou armadura mágica deve ser um item obra-prima, de modo que uma espada de manufatura mediana, por exemplo, parecerá suspeita com uma aura mágica.

AURA PROFANA

Escola Abjuração [mal]; **Nível** clérigo 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (pequeno relicário no valor de 500 PO)
Alcance 6 metros
Alvos uma criatura/nível em uma explosão com 6 metros de raio centrada no conjurador
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Uma escuridão malévola envolve os alvos, protegendo-os contra ataques, concedendo-lhes resistência a magias conjuradas por criaturas bondosas e enfraquecendo criaturas bondosas quando elas os atingem. Esta abjuração tem quatro efeitos.

Primeiro: Cada criatura protegida recebe um bônus de deflexão de +4 na CA e um bônus de resistência de +4 em testes de resistência. Ao contrário do efeito de *proteção contra o bem*, este benefício se aplica contra todos os ataques, não apenas contra ataques de criaturas bondosas.

Segundo: cada criatura protegida recebe resistência à magia 25 contra magias boas e magias conjuradas por criaturas boas.

Terceiro: A abjuração protege o alvo de ser possuído e influenciado mentalmente, assim como *proteção contra o bem* faz.

Finalmente: Se uma criatura bondosa consegue efetuar um ataque corpo a corpo bem sucedido contra uma criatura protegida por *aura profana*, o agressor recebe 1d6 pontos de dano de Força (um teste de resistência de Fortitude bem sucedido nega).

AURA SAGRADA

Escola Abjuração [bem]; **Nível** clérigo 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (pequeno relicário no valor de 500 PO)
Alcance 6 metros

Alvos uma criatura/nível em uma explosão com 6 metros de raio centrada no conjurador
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Um brilhante esplendor divino envolve os alvos, protegendo-os contra ataques, concedendo-lhes resistência a magias conjuradas por criaturas maléficas e fazendo com que criaturas maléficas fiquem cegas os quando atingem. Esta abjuração tem quatro efeitos.

Primeiro: Cada criatura protegida recebe um bônus de deflexão de +4 na CA e um bônus de resistência de +4 em testes de resistência. Ao contrário de proteção contra o mal, este benefício se aplica contra todos os ataques, e não apenas contra ataques de criaturas maléficas.

Segundo: Cada criatura protegida recebe resistência à magia 25 contra malefícios e magias conjuradas por criaturas maléficas.

Terceiro: A abjuração protege o alvo de ser possuído e influenciado mentalmente, assim como proteção contra o mal faz.

Finalmente: Se uma criatura maligna é bem sucedida em um ataque corpo a corpo contra uma criatura protegida por uma *aura sagrada*, o agressor fica cego (um teste de resistência de Fortitude nega, como *cegueira/surdez*, mas contra a CD do teste de resistência de *aura sagrada*).

AUXÍLIO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** clérigo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Auxílio concede ao alvo um bônus de moral de +1 nas jogadas de ataque e testes de resistência contra efeitos de medo, mais pontos de vida temporários igual a 1d8 + o nível de conjurador (até um máximo de 1d8+10 pontos de vida temporários no 10º nível de conjurador).

BANIMENTO

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 6, feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (consulte o texto)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma ou mais criaturas extraplanares, elas não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Uma magia *banimento* é uma versão mais poderosa da magia *expulsão*. Ela permite ao conjurador forçar criaturas extraplanares para fora de seu plano nativo. Ele pode banir um total de 2 Dados de Vida de criaturas por nível de conjurador.

O conjurador pode melhorar a chance de sucesso da magia ao empunhar pelo menos um objeto ou substância que o alvo odeie, tenha medo ou se oponha de qualquer outra forma. Para cada objeto ou substância, o conjurador ganha um bônus de +1 em seu teste de nível de conjurador para superar a resistência à magia do alvo (se houver), e a CD do teste de resistência aumenta em 2.

Alguns itens raros podem funcionar duas vezes melhor que um item normal para efeitos de bônus (cada um providenciando um bônus de +2 no teste de nível de conjurador contra resistência à magia e aumentando a CD em 4).

BANQUETE DOS HERÓIS

Escola Invocação [criação]; **Nível** bardo 6, clérigo 6
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito banquete para uma criatura/nível
Duração 1 hora mais 12 horas; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador apresenta um grande banquete, incluindo uma mesa magnífica, cadeiras, serviço, comida e bebida. O banquete leva 1 hora para ser consumido e os efeitos benéficos não surtem efeito até esta hora passar. Cada criatura que participou do banquete é curado de todas as doenças e náuseas, recebe os benefícios de *neutralizar venenos e remover doenças* e recebe 1d8 pontos de vida temporários + 1 ponto por dois níveis de conjurador (máximo de +10) depois de beber a bebida parecida com néctar que faz parte do banquete. A comida parecida com ambrosia garante a cada criatura que compartilha o banquete um bônus de moral de +1 em jogadas de ataque e testes de Vontade, e um bônus de moral de +4 nos testes de resistência contra os efeitos de venenos e de medo por 12 horas.

Se o banquete é interrompido por qualquer motivo, a magia é arruinada e todos os efeitos são negados.

BARREIRA DE LÂMINAS

Escola Evocação [força]; **Nível** clérigo 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito muralha de lâminas giratórias de até 6 metros de comprimento/nível, ou uma muralha circular com um raio de 1,5 metros/2 níveis; ambas as formas possuem 6 metros de altura
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Reflexo para metade ou Reflexo nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Uma imóvel cortina vertical de lâminas giratórias feitas de força pura aparece do nada. Qualquer criatura que passe através da muralha recebe 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 15d6), podendo efetuar um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano.

Se o conjurador evocar a barreira para que ela apareça onde existam criaturas, cada criatura recebe dano como se passasse através da barreira. Cada criatura pode evitar a barreira (permanecendo do lado de sua escolha) e, assim, não receber nenhum dano, se for bem sucedida em um teste resistência de Reflexos.

Uma *barreira de lâminas* oferece cobertura (+4 bônus na CA,+2 de bônus em testes de Reflexos) contra ataques feitos através dela.

BAÚ SECRETO

Escola Invocação (convocação); **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, F (baú e sua réplica)
Alcance consulte o texto

Alvo um baú e até 32 centímetros cúbicos de bens/nível de conjurador
Duração 60 dias ou até ser descarregado
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador esconde um baú no Plano Etéreo por até 60 dias e pode recuperá-lo à vontade. O baú pode conter até 33 centímetros cúbicos de material por nível de conjurador (independentemente do tamanho real do baú, que é cerca de 1 metro por 66 centímetros por 66 centímetros). Se qualquer ser vivo estiver no baú, há uma chance de 75% que a magia simplesmente falhe. Uma vez que o baú está escondido, o conjurador pode recuperá-lo ao concentrar-se (uma ação padrão), para ele aparecer ao lado do conjurador.

O baú deve ser excepcionalmente bem trabalhado e caro, construído para o conjurador por mestres artesãos. O custo de tal baú não é inferior a 5,000 PO. Uma vez que ele é construído, o conjurador deve fazer uma pequena réplica (com os mesmos materiais e perfeito em todos os detalhes) de maneira que a miniatura do baú pareça ser uma cópia perfeita. (A réplica custa 50 PO). Os baús não são mágicos e podem ser equipados com fechaduras, proteções e assim por diante como qualquer baú normal.

Para esconder o baú, ele conjura a magia enquanto toca tanto o baú quanto a réplica. O baú desaparece no Plano Etéreo. O conjurador precisa da réplica para trazer o baú de volta. Após 60 dias, há uma chance cumulativa de 5% por dia de que o baú seja irremediavelmente perdido. Se a miniatura do baú é perdida ou destruída, não há nenhuma maneira, mesmo com um desejo, que o baú grande possa ser chamado de volta, apesar de que uma expedição extraplanar possa ser montada para encontrá-lo.

Criaturas vivas no baú comem, dormem e envelhecem normalmente, e morrem se ficarem sem comida, ar, água ou qualquer coisa que elas precisam para sobreviver.

BÊNÇÃO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** clérigo 1, paladino 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 16 metros
Área o conjurador e todos seus aliados em uma explosão com raio de 16 metros, centrado no conjurador
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Bênção preenche os aliados do conjurador com coragem. Cada aliado recebe um bônus de moral de +1 nas jogadas de ataque e nos testes de resistência contra efeitos de medo.
Bênção tem efeito de contramágica e pode dissipar *ruína.*

BLASFÊMIA

Escola Evocação [mal, sônico]; **Nível** clérigo 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance 12 metros
Área criaturas não malignas em uma dispersão de 12 metros de raio centrada no conjurador
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim
Qualquer criatura não maligna dentro da área de uma magia *blasfêmia* sofre os seguintes efeitos nocivos.

DV	Efeito
Igual ao nível de conjurador	Pasmo
Até o nível de conjurador -1	Enfraquecido, pasmo
Até o nível de conjurador -5	Paralisado, enfraquecido, pasmo
Até o nível de conjurador -10	Morto, paralisado, enfraquecido, pasmo

Os efeitos são cumulativos e simultâneos. Um teste de resistência bem sucedido reduz ou elimina esses efeitos. Criaturas afetadas por efeitos múltiplos fazem apenas um teste de resistência e aplicam o resultado para todos os efeitos.

Pasmo: Uma criatura não pode tomar ação alguma por 1 rodada, embora se defenda normalmente. Um teste de resistência bem sucedido nega o efeito.

Enfraquecido: O valor de Força da criatura diminui em 2d6 pontos por 2d4 rodadas. Um teste de resistência bem sucedido diminui o efeito pela metade.

Paralisado: Uma criatura fica paralisada e indefesa por 1d10 minutos. Um teste de resistência bem sucedido diminui o efeito por 1 rodada.

Morto: Seres vivos morrem. Mortos-vivos são destruídos. Um teste de resistência bem sucedido nega o efeito. Se o teste de resistência for bem sucedido, a criatura recebe 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +25).

Além disso, se o conjurador está no seu plano nativo quando ele conjurar esta mágica, criaturas extraplanares não malignas dentro da área são imediatamente banidas de volta para os seus planos nativos. Criaturas banidas desta forma não podem retornar por pelo menos 24 horas. Este efeito ocorre independente das criaturas ouvirem a *blasfêmia* ou não. O efeito do banimento permite um teste de resistência de Vontade (com uma penalidade de -4) para negar.

Criaturas cujos Dados de Vida ultrapassem o nível de conjurador do conjurador não são afetadas por *blasfêmia.*

BOCA MÁGICA

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pequeno pedaço de favo de mel e pó de jade no valor de 10 PO)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura ou objeto
Duração permanente até ser descarregada
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
Esta magia imbui o objeto ou criatura escolhida com uma boca encantada que aparece de repente e fala sua mensagem na próxima vez que ocorrer um evento específico. A mensagem, que deve ser de 25 palavras ou menos, pode ser em qualquer língua conhecida pelo conjurador e pode ser transmitida em um período de até 10 minutos. A boca não pode proferir componentes verbais, usar palavras de comando ou ativar os efeitos mágicos. Ela, no entanto, move-se de acordo com as palavras articuladas, se for colocada em cima de uma estátua, a boca da estátua iria mover-se e parecem falar. *Boca mágica* também pode ser colocada em uma árvore, pedra ou qualquer outro objeto ou criatura.

A magia entra em funcionamento quando condições específicas são cumpridas, de acordo com a definição dada no momento da conjuração. O comando pode ser tão geral ou tão específico

quanto desejado, embora apenas gatilhos visuais e sonoros possam ser usados. Disparadores reagem de acordo com a situação. Disfarces e ilusões pode enganá-los. Escuridão normal não inibe um gatilho visual, mas a *escuridão mágica* ou *invisibilidade* o faz. Movimento silencioso ou o *silêncio* mágico derrota gatilhos sonoros. Gatilhos sonoros podem ser ajustados para ruídos mais gerais, um ruído específico ou a palavra falada. As ações só podem servir como gatilhos se elas são visíveis ou audíveis. A boca mágica não pode distinguir tendência, nível, Dados de Vida ou classe, exceto por sua vestimenta.

O limite de alcance de um gatilho é de 4,5 metros por nível de conjurador, então um conjurador de 6º nível pode comandar uma boca mágica a responder gatilhos que ocorram em até 27 metros de distância. Independentemente do alcance, a boca pode responder apenas aos gatilhos e ações visíveis ou audíveis de sua linha de visão ou audição.

Boca mágica pode ser feita permanente com uma magia *permanência*.

BOLA DE FOGO

Escola Evocação [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (bola de guano de morcego e enxofre)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área dispersão com 6 metros de raio
Duração instantânea
Teste de Resistência Reflexos para metade; **Resistência à Magia** sim

Bola de fogo gera uma explosão de fogo que detona com um rugido baixo e causa 1d6 pontos de dano por fogo por nível de conjurador (máximo de 10d6) a todas as criaturas dentro da área da propagação. Objetos que não são empunhados também recebem este dano. Esta propagação não cria quase nenhuma pressão.

O conjurador aponta o dedo e escolhe o local (distância e altura) de onde a *bola de fogo* deve se propagar. Uma bolota brilhante do tamanho de uma ervilha surge do dedo em riste, e a menos que sofra algum impacto contra um corpo material ou barreira sólida antes de atingir o intervalo prescrito, propaga a *bola de fogo* naquele ponto. Um impacto precoce resulta em uma detonação precoce. Se o conjurador tentar enviar a bolota por uma passagem estreita, como através de uma seteira, ele deve "acertar" a abertura com um ataque de toque à distância, ou então a bolota bate na barreira e detona prematuramente.

A *bola de fogo* pode incendiar materiais combustíveis e danificar objetos na área da propagação. Pode fundir metais com pontos de fusão baixos, tais como chumbo, cobre, ouro, prata e bronze. Se o dano causado a uma barreira a explode ou a atravessa, a *bola de fogo* pode continuar para além da barreira se a área atrás dela permitir, caso contrário ela para na barreira como qualquer outro efeito mágico.

BOLA DE FOGO TARDIA

Escola Evocação [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 7
Duração 5 rodadas ou menos; consulte o texto

Esta magia funciona como *bola de fogo*, exceto que é mais poderosa e pode detonar até 5 rodadas após a conjuração da magia. A explosão causa 1d6 pontos de dano por fogo por nível de conjurador (máximo de 20d6). A conta brilhante criada pela *bola de fogo tardia* pode detonar imediatamente se assim o conjurador desejar, mas ele também pode optar por atrasar a explosão por até 5 rodadas. Ele escolhe o tempo de atraso assim que completar a conjuração; este tempo não pode ser alterado, exceto se alguém tocar na conta. Após o conjurador escolher um atraso, a conta espera em sua posição de destino até o momento da detonação. Uma criatura pode pegar e atirar a conta como uma arma de arremesso (com incremento de 3 metros). Se uma criatura manipula e move a conta a uma rodada da sua detonação, existe uma probabilidade de 25% que a conta detona ao ser manipulada.

BOM FRUTO

Escola Transmutação; **Nível** druida 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvos 2d4 bagas frescas tocadas
Duração 1 dia/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Conjurar *bom fruto* faz com que 2d4 frutos recém-colhidos tornem-se frutos mágicos. O conjurador (assim como qualquer outro druida de nível 3 ou acima) pode discernir imediatamente quais bagas são afetadas. Cada baga transmutada fornece alimento como se fosse uma refeição normal para uma criatura Média. A baga também cura 1 ponto de dano quando comida, sujeito a um máximo de 8 pontos de cura em qualquer período de 24 horas.

BRILHO

Escola Evocação [luz]; **Nível** bardo 0, druida 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito explosão de luz
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim

Este truque cria uma explosão de luz. Se o conjurador fizer com que a luz exploda na frente de uma única criatura, ela fica ofuscada por 1 minuto, a menos que o alvo seja bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude. Criaturas sem visão, bem como criaturas já ofuscadas, não são afetadas por *brilho*.

CAJADO MÁGICO

Escola Transmutação; **Nível** druida 6
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, F (o cajado que armazena a magia)
Alcance toque
Alvo bordão de madeira tocado
Duração permanente até ser descarregada (D)
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

O conjurador pode armazenar uma magia que normalmente pode conjurar em um bordão de madeira. Apenas uma magia pode ser armazenada em um cajado em um determinado momento, e o conjurador não pode ter mais de um *cajado mágico* a qualquer momento. Ele pode conjurar a magia armazenada dentro de um cajado como se fosse uma magia preparada, mas ela não conta contra sua cota normal para um determinado dia. Ele deve usar quaisquer componentes materiais aplicáveis necessários para conjurar a magia que for armazenar no *cajado mágico*.

CAJADO VIVO

Escola Transmutação; **Nível** druida 7
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S, F (um bordão que tenha sido esculpido e polido por 28 dias)
Alcance toque
Alvo o bordão tocado
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador transforma um bordão especialmente preparado em uma criatura Enorme do tipo ente (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*), com cerca de 8 metros de altura. Quando o conjurador planta a ponta do cajado no chão e pronuncia um comando especial para concluir a conjuração da magia, seu bordão se transforma em uma criatura que se parece e luta como um ente. O bordão-ente defende e obedece a todos os comandos falados do conjurador. No entanto, não é um verdadeiro ente. A criatura não pode conversar com entes reais ou controlar árvores. Se o bordão-ente é reduzido a 0 ou menos pontos de vida, se desintegra em pó e o bordão é destruído. Caso contrário, o bordão volta a sua forma normal quando a duração da magia acabar (ou quando a magia é descartada), e pode ser usado como o foco para outra conjuração da magia. O bordão-ente sempre é criado em com força total, a despeito de quaisquer ferimentos que possa ter sofrido da última vez que foi conjurado.

CAMINHAR NA ÁGUA

Escola Transmutação [água]; **Nível** clérigo 3, patrulheiro 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvos uma criatura tocada/nível
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
As criaturas transmutadas podem pisar em qualquer líquido como se fosse terra firme. Lama, óleo, neve, areia movediça, água corrente, gelo e até mesmo lava pode ser percorrida facilmente, uma vez que os pés dos sujeitos pairam a 5 centímetros acima da superfície. Criaturas que cruzam lava derretida ainda sofrem com o calor, por estarem muito perto dele. Os alvos podem caminhar, correr, investir ou se mover de outra forma por toda a superfície, como se estivessem sobre solo.

Se a magia é conjurada debaixo d'agua (ou quando os alvos estão parcial ou totalmente submersos em qualquer líquido), os alvos flutuam para a superfície a 18 metros por rodada até que possam ficar em pé.

CAMINHAR NAS SOMBRAS

Escola Ilusão (sombra); **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvos um criatura tocada/nível
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Para usar a magia *caminhar nas sombras* o conjurador deve estar em uma área de pouca luz. Ele e qualquer criatura que ele toque são transportados ao longo de um caminho de sombras tortuosas até a borda do Plano Material, onde ele faz fronteira com o Plano das Sombras. O efeito é em grande parte ilusório, mas o caminho é quase real. O conjurador pode ter mais de uma criatura junto com ele (sujeito ao seu limite de nível), mas todos devem estar tocar uns ao outros.

Na região de sombra, o conjurador se move a uma velocidade de 80 quilômetros por hora, movendo-se normalmente nas fronteiras do Plano das Sombras, mas muito mais rapidamente em relação ao plano material. Assim, ele pode utilizar esta magia para viajar rapidamente ao pisar no Plano das Sombras, movendo-se a distância desejada e em seguida voltar para o Plano Material.

Por causa da indefinição de realidade entre o Plano das Sombras e o Plano Material, o conjurador não pode distinguir os detalhes do terreno ou áreas que ele passar durante a passagem, nem pode prever perfeitamente onde sua viagem vai acabar. É impossível julgar distâncias com precisão, tornando a magia praticamente inútil para aferição ou espionagem. Além disso, quando o efeito da magia termina, o conjurador será desviado 1d10 x 30 metros em uma direção horizontal aleatória de seu ponto desejado. Se isso colocá-lo dentro de um objeto sólido, o conjurador será desviado mais 1d10 × 330 metros na mesma direção. Se isso ainda iria colocar ele dentro de um objeto sólido, ele (e qualquer criatura que o acompanhe) é desviado para o espaço vazio disponível mais próximo, mas a tensão causada por esta atividade torna todas as criaturas afetadas fatigadas (não permite teste de resistência).

Caminhar nas sombras também pode ser usado para viajar para outros planos que fazem fronteira com o Plano das Sombras, mas esse uso requer o trânsito para o Plano das Sombras antes de chegar a uma fronteira com outro plano de realidade. O trânsito para o Plano das Sombras requer 1d4 horas.

Quaisquer criaturas tocadas pelo conjurador quando *caminhar nas sombras* é conjurada também fazem a transição para as fronteiras do Plano das Sombras.

Eles podem optar por segui-lo, vagar pelo plano ou deslizar de volta para o Plano Material (50% de chance para qualquer uma das últimas opções, caso as criaturas sejam perdidas ou abandonadas pelo conjurador). Criaturas não dispostas a o acompanhar para o Plano das Sombras recebem um teste de resistência de Vontade, negando o efeito se bem sucedido.

CAMINHAR NO AR

Escola Transmutação [ar]; **Nível** clérigo 4, druida 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura (Imenso ou menor) tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
O alvo pode caminhar no ar como se estivesse andando em terra firme. Mover-se para cima é semelhante a subir uma colina. O ângulo máximo possível para cima ou para baixo é de 45 graus, a uma taxa igual à metade da velocidade normal do caminhante do ar.

Um vento forte (superior a 34 quilômetros por hora) pode empurrar o alvo ou segurá-lo. No final do turno de uma criatura a cada rodada, o vento sopra o caminhante do ar 1,5 metros para cada 8 quilômetros por hora de velocidade. A criatura pode ficar sujeita a penalidades adicionais em ventos excepcionalmente fortes ou turbulentos, como a perda de controle sobre seu deslocamento ou dano físico ao ser golpeado.

Caso a duração da magia expire enquanto o alvo ainda está no ar, a magia falha lentamente. O alvo flutua em direção ao solo a uma velocidade de 18 metros por rodada, por 1d6 rodadas. Se atingir o solo nesta quantidade de tempo, pousa de forma segura. Caso não atinja, cai o resto da distância, recebendo 1d6 pontos de dano por cada 3 metros de queda. Como dissipar uma magia efetivamente a encerra, o alvo também cai dessa maneira se a magia *caminhar no ar* for dissipada, mas não se for negada por um *campo de antimagia*.

O conjurador pode conjurar *caminhar no ar* em uma montaria especialmente treinada para ser montada ao deslocar-se pelo ar. O conjurador pode treinar uma montaria para se mover com a ajuda de *caminhar no ar* (conta como um truque; consulte a perícia Adestrar Animais) com uma semana de trabalho e um teste de Adestrar Animais com CD 25.

CAMINHAR NO VENTO

Escola Transmutação [ar]; **Nível** clérigo 6, druida 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvos o conjurador e uma criatura tocada/três níveis
Duração 1 hora/nível (D); consulte o texto
Teste de Resistência não e Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** não e sim (inofensivo)

O conjurador altera a substância do seu corpo a um vapor parecido com uma nuvem (como a magia *forma gasosa*) e move-se através do ar possivelmente em grande velocidade. Ele pode guiar outras criaturas, cada um dos quais atua de forma independente.

Normalmente, um andarilho do vento voa a uma velocidade de 3 metros com uma capacidade de manobra perfeita. Se desejado pelo alvo, um vento mágico sopra um andarilho do vento ao longo de até 180 metros por rodada (96 Km/h) com pouca capacidade de manobra. Andarilhos de vento não são invisíveis, mas parecem enevoados e translúcidos. Se totalmente vestidos de branco, eles recebem 80% de probabilidade de serem confundidos com nuvens, névoa, vapores ou similares.

Um andarilho do vento pode recuperar sua forma física e, posteriormente, retomar a forma de nuvem. Cada mudança de e para forma vaporosa leva 5 rodadas, o que conta para a duração da magia (como faz qualquer tempo gasto na forma física). Como mencionado acima, o conjurador pode dispersar a magia, e ele pode até mesmo dispersá-la para um andarilho do vento individual, enquanto os outros podem permanecer sob o efeito.

No último minuto de duração da magia, um andarilho do vento em forma de nuvem desce automaticamente 18 metros por rodada (num total de 180 metros), embora possa descer mais rápido se desejar. Esta descida serve como um aviso de que a magia está prestes a terminar.

CAMPO DE ANTIMAGIA

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 8, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (pitada de ferro em pó ou limalha)
Alcance 3 metros
Área emanação com 3 metros de raio, centrada no conjurador
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** consulte o texto

Uma barreira invisível rodeia e se move com o conjurador. O espaço dentro desta barreira é impenetrável à maioria dos efeitos mágicos; incluindo magias, habilidades similares à magia e habilidades sobrenaturais. Da mesma forma, impede o funcionamento de todos os itens mágicos ou magias dentro de seus limites.

Um *campo de antimagia* suprime qualquer magia ou efeito mágico usado, trazido, ou conjurado dentro de seus limites, mas não o dissipa. O tempo gasto dentro de um *campo de antimagia* conta contra a duração da magia suprimida.

Criaturas convocadas de qualquer tipo e mortos-vivos incorpóreos desaparecem se entrarem em um *campo de antimagia*. Eles reaparecem no mesmo lugar quando o campo se encerra. O tempo gasto desaparecido conta normalmente contra a duração da convocação que mantém a criatura. Se o conjurador conjurar *campo de antimagia* em uma área ocupada por uma criatura convocada que tem resistência à magia, ele deve fazer um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra a resistência à magia da criatura para fazê-la desaparecer. (Os efeitos de conjurações instantâneas não são afetados por um *campo de antimagia* porque a própria conjuração já não está em vigor, apenas seu resultado).

Uma criatura normal pode entrar na área, da mesma forma que projéteis normais. Além disso, enquanto uma espada mágica não funciona magicamente dentro da área afetada, ela ainda é uma espada (uma espada obra-prima na verdade). A magia não tem efeito sobre golens e outros constructos que estão imbuídos de magia durante seu processo de criação e, posteriormente, são autossuficientes (a menos que tenham sido invocados, neste caso são tratados como quaisquer outras criaturas invocadas). Elementais, mortos-vivos corpóreos e criaturas extraplanares não são afetados, a menos que convocados. As habilidades similares à magia ou sobrenaturais dessas criaturas podem ser temporariamente anuladas pelo campo. *Dissipar magia* não remove o campo.

Dois ou mais campos de antimagia que partilham do mesmo espaço não têm qualquer efeito um sobre o outro. Certas magias, como *muralha de energia*, *esfera prismática* e *muralha prismática*, permanecem não afetadas por um *campo de antimagia*. Artefatos e divindades não são afetados pela magia empunhada por mortais, como essa.

Se uma criatura for maior do que a área delimitada pela barreira, qualquer parte que se encontre fora da área da magia não é afetada pelo campo.

CANÇÃO DA DISCÓRDIA

Escola do Encantamento (compulsão) [afeta a mente, sônico]; **Nível** bardo 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Área criaturas dentro de uma dispersão com 6 metros de raio
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

Esta magia faz com que as criaturas dentro da área se voltem umas contra as outras em vez de atacar seus inimigos. Cada criatura afetada tem 50% de chance de atacar o alvo mais próximo a cada rodada. (Jogue para determinar o comportamento de cada criatura a cada rodada no início de seu turno). Uma criatura que não ataca seu vizinho mais próximo é livre para agir normalmente por aquela rodada. Criaturas forçadas por uma *canção da discórdia* atacam seus companheiros e empregam todos os métodos à sua disposição, incluindo

suas magias mais mortais e táticas de combate mais vantajosas. Entretanto, elas não atacam alvos que estejam inconscientes.

CANÇÃO DE NINAR

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área criaturas vivas dentro de uma explosão com 3 metros de raio
Duração concentração+1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Qualquer criatura dentro da área que falhe um teste de resistência de Vontade se torna sonolento e desatento, recebendo uma penalidade de -5 em testes de Percepção e uma penalidade de -2 em testes de resistência de Vontade contra efeitos de *sono* enquanto a *canção de ninar* está em vigor. *Canção de ninar* dura enquanto o conjurador se concentrar, mais 1 rodada por nível de conjurador.

CARNE PARA PEDRA

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (cal, água e terra)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim
O alvo e todo o seu equipamento se transforma em uma estátua inerte de pedra. Se a estátua resultante desta magia é quebrada ou danificada, o alvo (caso retorne ao seu estado original) terá os mesmos danos ou deformidades. A criatura não está morta, mas não parece estar viva mesmo quando analisada com magias como *visão da morte*. Somente as criaturas feitas de carne são afetadas por esta magia.

CARVALHO VIVO

Escola Transmutação; **Nível** druida 6
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo árvore tocada
Duração 1 dia/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Esta magia transforma um carvalho em um protetor ou guardião. A magia só pode ser conjurada em uma única árvore por vez. Enquanto *carvalho vivo* está em vigor, o conjurador não pode conjurá-la novamente em outra árvore. *Carvalho vivo* deve ser conjurada sobre um carvalho Enorme e saudável. Uma palavra de poder para a ativação de até uma palavra por nível de conjurador é colocado sobre o carvalho alvo. A magia *carvalho vivo* torna pela duração da magia a árvore em um ente.

Se *carvalho vivo* for dissipado, a árvore se enraíza imediatamente onde quer que esteja. Se liberada pelo conjurador, a árvore tenta retornar à sua posição original antes de se enraizar.

CAUSAR FERIMENTOS CRÍTICOS

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 4
Esta magia funciona como *causar ferimentos leves*, exceto que o conjurador causa 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +20).

CAUSAR FERIMENTOS CRÍTICOS EM MASSA

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 8
Essa magia funciona como *causar ferimentos leves em massa*, exceto que o conjurador causa 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +40).

CAUSAR FERIMENTOS GRAVES

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 3
Esta magia funciona como *causar ferimentos leves*, exceto que o conjurador causa 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +15).

CAUSAR FERIMENTOS GRAVES EM MASSA

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 7
Esta magia funciona como *causar ferimentos leves em massa*, exceto que o conjurador causa 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +35).

CAUSAR FERIMENTOS LEVES

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade para metade; **Resistência à Magia** sim
Ao colocar a mão sobre uma criatura, o conjurador canaliza energia negativa e causa 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +5).

Como mortos-vivos são alimentados por energia negativa, esta magia cura uma criatura desse tipo com uma quantidade de pontos de vida igual ao que seria causado como dano.

CAUSAR FERIMENTOS LEVES EM MASSA

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, elas não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade para metade; **Resistência à Magia** sim
A energia negativa se dispersa em todas as direções a partir do ponto de origem, causando 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +25) para os inimigos na área de ação da magia.

Como outras magias do tipo causar, *causar ferimentos leves em massa* cura mortos-vivos em sua área, em vez de causar-lhes dano. Um clérigo capaz de conjurar espontaneamente magias do tipo causar, também pode conjurar espontaneamente magias do tipo causar em massa.

CAUSAR FERIMENTOS MODERADOS

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 2
Esta magia funciona como *causar ferimentos leves*, exceto que o conjurador causa 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +10).

CAUSAR FERIMENTOS MODERADOS EM MASSA

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 6

Esta magia funciona como *causar ferimentos leves em massa*, exceto que o conjurador causa 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +30).

CAUSAR MEDO

Escola Necromancia [medo; afeta a mente]; **Nível** bardo 1, clérigo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva com 5 ou menos DV
Duração 1d4 rodadas ou 1 rodada; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim

A criatura afetada torna-se assustada. Se o alvo é bem sucedido em um teste de Vontade, permanece abalado por 1 rodada. Criaturas com 6 ou mais DV são imunes a este efeito. *Causar medo* funciona como contramágica e dissipa *remover medo*.

CEGUEIRA/SURDEZ

Escola Necromancia; **Nível** bardo 2, clérigo 3, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo uma criatura viva
Duração permanente (D)
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim

O conjurador invoca os poderes da não vida para tornar o alvo cego ou surdo, como escolher.

CERRAR PORTAS

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo um portal de até 6 metros quadrados/nível
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia tranca magicamente uma porta, portal, janela ou persiana de madeira, metal ou pedra. A magia afeta o portal apenas deixando o portal bem fechado e trancado. Uma magia *arrombar* ou *dissipar magia* bem-sucedida pode negar a magia *cerrar portas*.

Adicione 5 a CD para forçar a abertura de um portal afetado por esta magia.

CHAMA CONTÍNUA

Escola Evocação [luz]; **Nível** clérigo 3, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pó de rubi no valor de 50 PO)
Alcance toque
Alvo objeto tocado
Efeito mágico, chama sem calor
Duração permanente
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Uma chama, equivalente em brilho a uma tocha, brota do objeto que o conjurador toca. O efeito parece uma chama regular, apenas não gera calor e não queima oxigênio. A *chama contínua* pode ser coberta e escondida, mas não sufocada ou apagada.

Magias de luz têm efeito de contramágica e podem dissipar magias de escuridão de nível igual ou inferior.

CHUVA DE METEOROS

Escola Evocação [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área quatro dispersões com 12 metros de raio; consulte o texto
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum ou Reflexos para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Chuva de meteoros é uma magia muito poderosa e espetacular que é semelhante à *bola de fogo* em muitos aspectos. Quando o conjurador a conjurar, quatro esferas de 60 centímetros de diâmetro brotam da mão estendida e disparam em linhas retas para os pontos selecionados. As esferas de meteoros deixam um rastro de fogo e faíscas.

Se o conjurador apontar uma esfera para uma criatura específica, pode fazer um ataque de toque à distância para atingir o alvo com o meteoro. Qualquer criatura atingida por uma esfera recebe 2d6 pontos de dano por concussão (sem teste de resistência) e recebe uma penalidade de -4 no teste de resistência contra dano por fogo da esfera (consulte abaixo). Se uma esfera perde o seu alvo, ela simplesmente explode no canto mais próximo do quadrado ocupado pelo alvo. O conjurador pode apontar mais de uma esfera para o mesmo alvo.

Uma vez que uma esfera chega ao seu destino, ela explode em uma dispersão com raio de 12 metros, causando 6d6 pontos de dano por fogo a cada criatura na área. Se uma criatura está dentro da área de mais de uma esfera, deve efetuar um teste de resistência individual contra cada uma. Apesar de se originar de esferas distintas, todo o dano por fogo é adicionado a uma única jogada de dados após todos os testes de resistência, e resistência ao fogo é aplicada apenas uma vez.

CICLONE

Escola Evocação [ar]; **Nível** druida 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance longo (120m + 12m/nível)
Efeito um ciclone de 3 metros de largura na base, 9 metros de largura no topo, e 9 metros de altura
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Esta magia cria um poderoso ciclone de vento que se move através do ar, ao longo do chão ou sobre a água a uma velocidade de 18 metros por rodada. O conjurador pode se concentrar no controle do ciclone ou especificar um programa simples. Dirigir o movimento do ciclone ou alterar seu movimento programado é uma ação padrão. O ciclone sempre se move durante o turno de seu conjurador. Se o ciclone excede o alcance da magia, ele se move em uma forma descontrolada e aleatória por 1d3 rodadas e depois se dissipa. (O conjurador não pode recuperar o controle do ciclone mesmo se ele voltar para dentro do alcance).

Qualquer criatura Grande ou menor que entre em contato com

o efeito de magia deve ter sucesso em um teste de resistência de Reflexos ou receber 3d6 pontos de dano. Uma criatura Média ou menor que falha em seu primeiro teste deve obter sucesso em um segundo ou ser pega pelo ciclone e manter-se suspensa em seus ventos poderosos, recebendo 1d8 pontos de dano a cada rodada sem poder efetuar novos testes de resistência. O conjurador pode direcionar o ciclone para ejetar qualquer criatura presa sempre que desejar, depositando os pobres diabos por onde o ciclone passou quando eles foram liberados.

CÍRCULO DA MORTE

Escola Necromancia [morte]; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pérola negra esmagada no valor de 500 PO)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo várias criaturas vivas dentro de uma explosão com 12 metros de raio
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim

Círculo da morte aniquila a força da vida de seres vivos, matando-os instantaneamente. A magia mata 1d4 DV de criaturas vivas por nível de conjurador (máximo 20d4). Criaturas com os menores DV são afetadas primeiro, entre as criaturas com DV iguais, aquelas que estão mais próximas do ponto de origem da explosão são afetadas primeiro. Nenhuma criatura de 9 ou mais DV pode ser afetada, e DV que não são suficientes para afetar uma criatura são desperdiçados.

CÍRCULO DE TELEPORTE

Escola Invocação (teleporte); **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, M (pó amarelo para fazer o círculo no valor de 1,000 PO)
Alcance 0 metros
Efeito círculo de 1,5 metros de raio que teleporta quem ativá-lo
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

O conjurador cria um círculo no chão, ou outra superfície horizontal, que teleporta, como *teleporte maior*, qualquer criatura que esteja sobre ele para um local designado. Uma vez que o conjurador designar o destino para o círculo, ele não pode mudá-lo. A magia falha se o conjurador tentar fazer com que o círculo teleporte criaturas em um objeto sólido, a um lugar com o qual o conjurador não está familiarizado e não têm descrição clara, ou para outro plano.

O círculo em si é sutil e quase impossível de se notar. Se o conjurador pretende evitar que criaturas o ativem acidentalmente, ele precisa marcar o círculo de alguma forma.

Círculo de teleporte pode ser feito permanente com uma magia *permanência*. Um *círculo de teleporte* permanente que é desativado se torna inativo por 10 minutos, em seguida, pode ser acionado novamente. Armadilhas mágicas como círculo de teleporte são difíceis de detectar e desativar. Um personagem com a característica de classe encontrar armadilhas pode usar a perícia Operar Mecanismo para desarmá-lo. A CD em cada caso é de 25 + o nível da magia, ou 34 no caso de círculo de teleporte.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA A ORDEM

Escola Abjuração [caos]; **Nível** clérigo 3, feiticeiro/mago 3

Esta magia funciona como *círculo mágico contra o mal*, exceto que é semelhante à *proteção contra a ordem* em vez de *proteção contra o mal* e pode aprisionar uma criatura nomeada não caótica.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA O BEM

Escola Abjuração [mal]; **Nível** clérigo 3, feiticeiro/mago 3

Esta magia funciona como *círculo mágico contra o mal*, exceto que é semelhante à *proteção contra o bem* em vez de *proteção contra o mal* e pode aprisionar uma criatura nomeada não maléfica.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA O CAOS

Escola Abjuração [ordem]; **Nível** clérigo 3, paladino 3, feiticeiro/mago 3

Esta magia funciona como *círculo mágico contra o mal*, exceto que é semelhante à *proteção contra o caos* em vez de *proteção contra o mal* e pode aprisionar uma criatura nomeada não ordeira.

CÍRCULO MÁGICO CONTRA O MAL

Escola Abjuração [bem]; **Nível** clérigo 3, paladino 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (círculo de 3 metros de diâmetro de prata em pó)
Alcance toque
Área emanação a partir da criatura tocada com raio de 3 metros
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** não; consulte o texto

Todas as criaturas dentro da área obtêm os efeitos de uma magia *proteção contra o mal*, e criaturas maléficas convocadas não podem entrar na área. Criaturas na área, ou que mais tarde entrem na área, recebem apenas uma tentativa para suprimir os efeitos que as controlam. Se for bem sucedido, tais efeitos são suprimidos enquanto elas permanecem na área. Criaturas que deixarem a área e voltarem não estão protegidas. O conjurador tem que superar a resistência à magia de uma criatura a fim de mantê-la fora do círculo (como na terceira função de *proteção contra o mal*), porém os bônus de deflexão e testes de resistência e a resistência ao controle mental são aplicáveis independentemente de resistência à magia dos inimigos.

Esta magia tem uma versão alternativa que o conjurador pode escolher no momento da conjuração. Um *círculo mágico contra o mal* pode ser focado para dentro, e não para fora. Quando focado para dentro, a magia aprisiona uma criatura maléfica convocada (como as que são convocadas pelas magias *âncora planar menor*, *âncora planar* e *âncora planar maior*) por um período máximo de 24 horas por nível de conjurador, desde que ele mesmo tenha conjurado a convocação que trouxe a criatura dentro do prazo de 1 rodada da conjuração do *círculo mágico*. A criatura não pode cruzar os limites do círculo. Se uma criatura for muito grande para caber na área da magia, ela funciona como uma proteção normal que afeta apenas aquela criatura.

Um *círculo mágico* deixa muito a desejar como uma armadilha. Se o círculo de prata em pó previsto no processo da conjuração é quebrado, o efeito termina imediatamente. A criatura presa não pode fazer nada que perturbe o círculo de forma direta ou indireta, mas outras criaturas podem. Se a criatura convocada possui resistência à magia, pode testar a armadilha uma vez por dia. Se o conjurador não conseguir superar a resistência à magia, a criatura se liberta e destrói o círculo. Uma criatura capaz de qualquer forma de viagem dimensional (*projeção astral*, *piscar*, *porta dimensional*, *forma etérea*, *portal*, *viagem planar*, *caminhar nas sombras*, *teleporte* e habilidades semelhantes) pode simplesmente deixar o círculo através de tais meios.

O conjurador pode impedir a fuga extradimensional da criatura ao conjurar uma *âncora dimensional sobre ele*, mas ele tem que conjurar a magia antes dos atos da criatura. Se o conjurador for bem sucedido, o efeito *âncora* permanece enquanto o *círculo mágico* durar. A criatura não pode alcançar para fora do *círculo mágico*, mas seus ataques à distância (armas de longo alcance, magias, habilidades mágicas e similares) podem. A criatura pode atacar qualquer alvo que possa alcançar com seus ataques à distância, exceto o próprio círculo.

O conjurador pode adicionar um diagrama especial (uma figura limitada bidimensional sem intervalos ao longo de sua circunferência, aumentada com vários símbolos mágicos) para tornar o círculo mágico mais seguro. Desenhar o diagrama à mão leva 10 minutos e requer um teste de Artes Mágicas com CD 20. O conjurador não sabe o resultado desta jogada. Se o teste falhar, o diagrama é ineficaz. O conjurador pode escolher 10 ao desenhar o diagrama se não está sob nenhuma pressão de tempo especial para completar a tarefa. Essa tarefa também leva 10 minutos completos. Se ele possui todo o tempo do mundo, e dedicar 3 horas e 20 minutos para a tarefa, pode escolher 20.

Um diagrama bem sucedido permite que o conjurador conjure uma *âncora dimensional* sobre o círculo mágico durante a rodada anterior a conjuração de qualquer magia de invocação. A *âncora* detém quaisquer criaturas convocadas no círculo mágico por 24 horas por nível de conjurador. Uma criatura não pode usar sua resistência à magia contra um círculo mágico preparado com um diagrama, e nenhuma de suas habilidades ou ataques podem atravessar o diagrama. Se a criatura tenta um teste de Carisma para se libertar da armadilha (consulte a magia *âncora planar menor*), a CD aumenta em 5. A criatura é imediatamente libertada se algo perturbar o diagrama, mesmo uma palha colocada sobre ele. A criatura em si não pode mexer no diagrama, direta ou indiretamente, como descrito acima. Esta magia não se acumula com *proteção contra o mal* e vice-versa.

CLARIVIDÊNCIA/CLARIAUDIÊNCIA

Escola Adivinhação (sondagem); **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, F/FD (pequeno chifre ou olho de vidro)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Efeito órgão sensorial mágico
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Clarividência/clariaudiência cria um órgão sensorial mágico invisível em um local específico que permite ao conjurador ouvir ou ver (a sua escolha), quase como se ele estivesse lá. O conjurador não precisa de linha de visão ou linha de efeito, mas o local deve ser conhecido - um lugar familiar para o conjurador ou óbvio. Depois de selecionado o local, o órgão não se move, mas o conjurador pode girá-lo em todas as direções para ver a área como desejar. Ao contrário de outras magias de sondagem, esta magia não permite que sentidos magicamente ou sobrenaturalmente aprimorados trabalhem através dela. Se o local escolhido é magicamente escuro, o conjurador não vê nada. Se o local é naturalmente escuro como breu, ele pode ver em um raio de 3 metros em torno do centro de efeito da magia. *Clarividência/clariaudiência* funciona apenas no plano de existência que o conjurador ocupa.

CLONE

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (suprimentos de laboratório no valor de 1.000 PO), F (equipamento especial de laboratório no valor de 500 PO)
Alcance 0 metros
Efeito um clone
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia cria uma cópia inerte de uma criatura. Se o indivíduo original tiver sido morto, sua alma é transferida imediatamente para o clone, criando um substituto (desde que a alma esteja livre e disposta a voltar). Os restos físicos do corpo original, caso eles ainda existam, tornam-se inertes e não podem, posteriormente, serem restaurados à vida. Caso a criatura original tenha chegado ao fim da sua vida útil de forma natural (isto é, ele morreu de causas naturais), qualquer tentativa de clonagem falha.

Para criar a cópia, é preciso ter um pedaço de carne (não serve cabelo, unhas, escamas ou similares), com um volume de pelo menos 3 centímetros cúbicos que foi tirado do corpo vivo da criatura de origem. O pedaço de carne não precisa ser fresco, mas deve ser preservado para evitar sua decomposição. Uma vez que a magia é conjurada, a cópia deve ser cultivada em laboratório por 2d4 meses. Quando o clone é concluído, a alma original passa a habitá-lo imediatamente, se a criatura já está morta. O clone é fisicamente idêntico à criatura original, possuindo a mesma personalidade e memórias. Em outros aspectos, trate o clone como se fosse o personagem original ressuscitado dos mortos, incluindo o ganho de dois níveis negativos permanentes, como se tivesse sido atingido por um dreno de energia. Se o alvo é de primeiro nível, ele recebe um dreno de dois pontos de Constituição (se este dreno reduzir a sua Con a 0 ou menos, ele não pode ser clonado). Se a criatura original recebeu níveis negativos permanentes após a retirada da amostra de carne, o clone também recebe estes níveis negativos.

A magia duplica apenas o corpo e a mente da criatura original, não o seu equipamento. A duplicata pode ser cultivada enquanto o original ainda vive, ou quando sua alma não está disponível, mas o corpo resultante é apenas um pedaço de carne inerte, sem alma, que apodrece se não for preservado.

CÓLERA DA ORDEM

Escola Evocação [ordem]; **Nível** clérigo 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área criaturas não ordeiras dentro de uma explosão que preenche um cubo de 9 metros
Duração instantânea (1 rodada); consulte o texto
Teste de Resistência Vontade parcial; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

O conjurador canaliza poder ordeiro para punir seus inimigos. O poder assume a forma de uma grade tridimensional de energia. Somente criaturas caóticas e neutras (não ordeiras) são prejudicadas pela magia.

A magia causa 1d8 pontos de dano por dois níveis de conjurador (máximo de 5d8) para criaturas caóticas (ou 1d6 pontos de dano por nível de conjurador, máximo de 10d6, para os extraplanares caóticos) e o deixa atordoado por 1 rodada. Um teste de resistência de Vontade bem sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito de atordoamento.

A magia causa apenas metade do dano a criaturas que não são nem caóticas nem ordeiras, e elas não são atordoadas. Elas podem reduzir os danos pela metade novamente (até um quarto do dano) em um teste de resistência de Vontade bem sucedido.

COLUNA DE CHAMAS

Escola Evocação [fogo]; **Nível** clérigo 5, druida 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área cilindro (3 metros de raio e 12 metros de altura)
Duração instantânea
Teste de Resistência Reflexos para metade; **Resistência à Magia** sim
Uma *coluna de chamas* evoca uma coluna vertical de fogo divino. A magia causa 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 15d6). Metade do dano é dano por fogo, e a outra metade é causada por poder divino e, portanto, não está sujeita a ser reduzida por resistência a ataques baseados em fogo.

COMANDAR MORTOS-VIVOS

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (tira de carne crua e lasca de osso)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura morta-viva
Duração 1 dia/nível
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Esta magia permite um grau de controle sobre uma criatura morta-viva. Se o alvo é inteligente, percebe as palavras e ações do conjurador favoravelmente (trate a sua atitude como amigável). Ele não vai atacar o conjurador enquanto a magia durar. O conjurador pode dar ordens ao alvo, mas deve ser bem sucedido em um teste oposto de Carisma para convencê-lo a fazer algo que não faria normalmente. Tentativas múltiplas não são permitidas. Um morto-vivo inteligente comandado nunca obedecerá a uma ordem suicida ou obviamente prejudicial, mas pode ser convencido de que algo muito perigoso pode valer a pena.

Um morto-vivo não inteligente não efetua um teste de resistência contra magia. Quando o conjurador controla um ser sem mente, ele pode apenas comunicar comandos básicos, tais como "venha aqui", "vá para lá", "lute", "fique parado", e assim por diante. Mortos-vivos não inteligentes não vão resistir a ordens suicidas ou obviamente prejudiciais.

Qualquer ato do conjurador, ou de seus aliados aparentes, que ameace os mortos-vivos comandados (independentemente de sua inteligência) quebra a magia.

Os comandos do conjurador não são telepáticos. A criatura morta-viva deve ser capaz de ouvi-lo.

COMANDAR PLANTAS

Escola Transmutação; **Nível** druida 4, patrulheiro 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo até 2 DV/nível de criaturas do tipo planta, elas não podem tem mais de 9 metros entre si
Duração 1 dia/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Esta magia permite algum grau de controle sobre uma ou mais criaturas do tipo planta. Criaturas afetadas podem compreender o conjurador, e elas percebem suas palavras e ações da forma mais favorável possível (trate a sua atitude como amigável). Elas não vão atacar o conjurador enquanto a magia durar. O conjurador pode tentar dar uma ordem ao alvo, mas ele deve ser bem sucedido em um teste oposto de Carisma para convencê-la a fazer algo que não faria normalmente (tentativas múltiplas não são permitidas). Uma planta comandada nunca obedece a ordens suicidas ou obviamente prejudiciais, mas pode ser convencida de que algo muito perigoso pode valer a pena.

O conjurador pode afetar uma quantidade de criaturas do tipo planta cujo nível ou DV combinado não exceda o dobro de seu nível.

COMANDO

Escola Encantamento (compulsão) [depende de idioma, afeta a mente]; **Nível** clérigo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 1 rodada
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
O conjurador dá ao alvo uma ordem simples, que deve ser obedecida ao melhor de sua capacidade na sua primeira oportunidade do alvo. O conjurador pode selecionar uma das opções a seguir.

Aproxime-se: Em seu próximo turno, o alvo move-se em direção ao conjurador da forma mais rápida e direta possível por 1 rodada. A criatura não pode fazer nada além de movimentar-se durante o seu turno, o que pode provocar ataques de oportunidade normalmente.

Derrube: Em seu próximo turno, o alvo solta tudo que esteja segurando. Ele não pode pegar qualquer item caído até seu próximo turno.

Caia: Em seu próximo turno, o alvo cai no chão e permanece caído por 1 rodada. Ele pode agir normalmente enquanto caído, porem ele sofre as penalidades adequadas.

Fuja: Em seu próximo turno, o alvo move-se para longe do conjurador da forma mais rápida e direta possível por 1 rodada. A criatura não pode fazer nada além de movimentar-se durante o seu turno, o que pode provocar ataques de oportunidade normalmente.

Pare: O alvo permanece em seu lugar por 1 rodada. Ele não pode efetuar nenhuma ação, mas não é considerado indefeso.
Se o alvo não pode cumprir a ordem em seu próximo turno, a magia falha automaticamente.

COMANDO MAIOR

Escola Encantamento (compulsão) [depende de idioma, afeta a mente]; **Nível** clérigo 5
Alvos uma criatura/nível, elas não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível
Esta magia funciona como *comando*, exceto que até uma criatura por nível pode ser afetada, e as atividades continuam além de 1 rodada. No início da ação de cada criatura comandada, após a primeira rodada, o alvo efetua outro teste de resistência de Vontade para tentar se libertar da magia. Cada criatura deve receber o mesmo comando.

COMPREENDER IDIOMA

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 1, clérigo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (pitada de fuligem e sal)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 10 minutos/nível
O conjurador pode entender as palavras faladas por criaturas, ou ler mensagens escritas, que seriam incompreensíveis de outro modo. A capacidade de ler não significa necessariamente uma profunda compreensão do material, apenas o seu significado literal. Esta magia permite compreender ou ler um idioma desconhecido, não falar ou escrever.

Material escrito pode ser lido a uma taxa de uma página (250 palavras) por minuto. Escrita mágica não pode ser lida, embora a magia revele que se trata de um item mágico. Esta magia pode ser frustrada por certas magias de proteção (como as magias *página secreta* e *escrita ilusória*). A magia não decifra códigos ou revela mensagens escondidas no texto.

Compreender idioma pode ser feita permanente com uma magia de *permanência*.

COMUNHÃO

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 5
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (água benta ou profana e incenso no valor de 500 PO), FD
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 rodada/nível
O conjurador contata a sua divindade, ou seus agentes, e faz perguntas que podem ser respondidas por um simples sim ou não (um clérigo de nenhuma divindade em particular contata uma divindade filosoficamente aliada). É permitido efetuar uma questão por nível de conjurador. As respostas serão corretas, dentro dos limites do conhecimento da entidade. "Obscuro" é uma resposta legítima, porque os seres poderosos dos Planos Exteriores não são necessariamente oniscientes. Nos casos em que uma resposta do tipo sim ou não seria enganosa ou contrária aos interesses da divindade, uma frase curta (cinco palavras ou menos) pode ser dada como resposta em seu lugar.

A magia, no melhor dos casos, fornece informações para auxiliar decisões do personagem. As entidades contatadas estruturam as suas respostas para promover seus próprios propósitos. Se o conjurador enrolar, discutir as respostas ou sair para fazer qualquer outra coisa, a magia acaba.

COMUNHÃO COM A NATUREZA

Escola Adivinhação; **Nível** druida 5, patrulheiro 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração instantânea
O conjurador se torna um com a natureza, alcançando o conhecimento do território circundante. Ele instantaneamente adquire conhecimento de até três fatos dentre os seguintes temas: o solo ou terreno, plantas, minerais, corpos de água, pessoas, população animal em geral, presença de criaturas da floresta, presença de criaturas não naturais poderosas, ou até mesmo o estado geral do ambiente natural.

Em ambientes externos, a magia opera em um raio de 1,5 quilômetros por nível de conjurador. Em ambientes subterrâneos naturais: grutas, cavernas, e outros, a magia é menos poderosa, e seu raio é limitado a 30 metros por nível de conjurador. A magia não funciona onde a natureza foi substituída por uma construção ou colonizada, como em masmorras e cidades.

CONDIÇÃO

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvos criatura viva tocada/três níveis
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Quando o conjurador precisa manter o controle sobre seus companheiros que podem ficar separados, *condição* permite que ele monitore mentalmente suas posições relativas e seu estado geral. O conjurador permanece ciente da direção e distância para as criaturas e todas as condições que os afetam: ileso, ferido, incapacitado, zonzo, inconsciente, morrendo, nauseado, apavorado, atordoado, envenenado, doente, confuso ou algo semelhante. Uma vez que a magia for conjurada sobre os alvos, a distância entre eles e o conjurador não afeta a magia, desde que eles permaneçam no mesmo plano de existência. Se um alvo sai do plano ou morrer, a magia deixa de funcionar para ele.

CONE DE FRIO

Escola Evocação [frio]; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (cristal pequeno ou cone de vidro)
Alcance 18 metros
Área explosão em formato de cone
Duração instantânea
Teste de Resistência Reflexos para metade; **Resistência à Magia** sim
Cone de frio cria uma área de frio extremo, com origem na mão do conjurador que se estende em um cone. Ele drena o calor, causando 1d6 pontos de dano por frio, por nível de conjurador (máximo de 15d6).

CONFISCAR

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (cílio de basilisco e goma arábica)
Alcance toque
Alvo uma criatura voluntária ou objeto (de até 60 centímetros cúbicos/nível) tocado
Duração 1 dia/nível (D)
Teste de Resistência nenhum ou Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** não ou sim (objeto)
Quando conjurada, esta magia impede magias de adivinhação de detectar ou localizar o alvo, e também torna o alvo invisível (como a magia *invisibilidade*). A magia não impede o alvo de ser descoberto através de meios táteis ou através do uso de dispositivos. Criaturas

afetadas por confiscar entram em coma e permanecem em um estado de animação suspensa até que a magia acabe.

Nota: O teste de resistência de Vontade impede um objeto mágico ou empunhado de ser refugiado. Não existe teste de resistência para ver a criatura ou objeto refugiado, ou de detectá-lo com uma magia de adivinhação.

CONFUSÃO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (três cascas de noz)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo todas as criaturas dentro de uma explosão com 4,5 metros de raio
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Esta magia causa confusão nos alvos, tornando-os incapazes de determinar suas próximas ações. Jogue o dado e consulte a seguinte tabela no início do turno de cada alvo, a cada rodada, para ver qual será sua ação.

d%	Comportamento
01-25	Age normalmente
26-50	Não faz nada além de balbuciar de forma incoerente
51-75	Causa 1d8+ modificador de For pontos de dano em si mesmo com o item que estiver em mãos
76-100	Ataca a criatura mais próxima (conte familiares como parte do alvo)

Um personagem confuso que não pode realizar a ação indicada não faz nada, apenas balbucia de forma incoerente. Atacantes não recebem qualquer vantagem por atacar um personagem confuso. Qualquer personagem confuso que é atacado ataca automaticamente seu atacante em seu próximo turno, desde que ele ainda esteja confuso quando sua rodada chegar. Note que um personagem confuso não fará ataques de oportunidade contra qualquer criatura que ele já não esteja dedicado a atacar (seja por causa de sua ação mais recente ou porque ele acaba de ser atacado).

CONFUSÃO MENOR

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração 1 rodada
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Esta magia faz com que uma única criatura fique confusa por 1 rodada.

CONJURAÇÃO DE SOMBRA

Escola Ilusão (sombra); **Nível** bardo 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance consulte o texto
Efeito consulte o texto
Duração consulte o texto
Teste de Resistência Vontade desacredita (se interagido); varia; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim; consulte o texto
O conjurador pode usar o material do Plano das Sombras para moldar ilusões quase reais de uma ou mais criaturas, objetos ou forças. *Conjuração de sombra* pode imitar qualquer magia de invocação (convocação) ou invocação (chamado) de um feiticeiro ou mago de 3° nível ou inferior.

Conjuração de sombra possui apenas um quinto (20%) das forças das coisas reais, embora as criaturas que acreditam que as conjurações de sombra são reais são afetadas por elas com força total. Qualquer criatura que interaja com a magia pode fazer um teste de resistência de Vontade para reconhecer sua verdadeira natureza.

Magias que causam dano têm efeitos normais, a menos que a criatura afetada seja bem sucedida em um teste de resistência de Vontade. Cada criatura descrente recebe apenas um quinto (20%) do dano do ataque. Se o ataque desacreditado tem um efeito especial que não seja dano, esse efeito possui apenas 20% de probabilidade de ocorrer. Independentemente do resultado do teste de descrença, uma criatura afetada também pode efetuar qualquer teste de resistência que a magia simulada permite, mas a CD do teste é definido de acordo com o nível de *conjuração de sombra* (5°) ao invés do nível normal da magia. Além disso, qualquer efeito criado pela *conjuração de sombra* permite resistência à magia, mesmo que a magia sendo simulada não permita. Objetos ou substâncias de sombra possuem efeitos normais, exceto contra aqueles que o desacreditam. Contra descrentes, elas possuem 20% de probabilidade de funcionar normalmente. Uma criatura de sombra possui um quinto dos pontos de vida de uma criatura normal da sua espécie (independentemente se ela é reconhecida como uma sombra ou não). Ela causa dano normal e tem todas as habilidades e fraquezas normais. Contra uma criatura que a reconhece como uma criatura de sombra, no entanto, o dano da criatura de sombra é de um quinto (20%) do normal, e todas as habilidades especiais que não causam dano letal possuem apenas 20% de probabilidade de funcionar. (Jogue para cada uso e cada personagem afetado separadamente). Além disso, os bônus de CA da criatura de sombra são apenas de um quinto no geral.

Uma criatura que tem sucesso em seu teste de resistência vê as sombras conjuradas como imagens transparentes sobrepostas sobre formas mais vagas e, sombrias. Objetos automaticamente são bem sucedidos em seu teste de resistência de Vontade contra esta magia.

CONJURAÇÃO DE SOMBRA MAIOR

Escola Ilusão (sombra); **Nível** feiticeiro/mago 7
Esta magia funciona como *conjuração de sombra*, exceto que duplica qualquer invocação (convocação) ou invocação (criação) de um feiticeiro ou mago de 6° nível ou inferior. As conjurações ilusórias criadas causam três quintos (60%) do dano para os descrentes, e efeitos que não causam dano possuem 60% de chance de funcionar contra os descrentes.

CONSAGRAR

Escola Evocação [bem]; **Nível** clérigo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um frasco de água benta e pó de prata no valor de 25 PO), FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Área emanação com 6 metros de raio
Duração 2 horas/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia abençoa uma área com energia positiva. A CD para resistir canalização de energia positiva dentro desta área recebe um bônus sagrado de +3. Cada criatura morta-viva que entra em uma área consagrada sofre uma disrupção menor, recebendo uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque, jogadas de dano e testes de resistência. Mortos-vivos não podem ser criados ou convocados dentro de uma área consagrada. Se a área consagrada contém um altar, santuário ou outro elemento permanente dedicado à divindade ou panteão do conjurador, ou alinhado com um poder superior, os modificadores dados acima são duplicados (+6 de bônus sagrado para as CD para resistir canalização de energia positiva e -2 de penalidade para mortos-vivos na área).

O conjurador não pode consagrar uma área com um elemento similar (altar, santuário ou outro elemento) de outra divindade. Em vez disso, a magia *consagrar* amaldiçoa a área, cortando sua conexão com a divindade ou energia associada. Esta função secundária, se usada, não concede os bônus e penalidades relativos a mortos-vivos, como informado acima.

Consagrar funciona como contramágica e dissipa *profanar*.

CONSPURCAR

Escola Evocação [mal]; **Nível** clérigo 5, druida 5
Tempo de Execução 24 horas
Componentes V, S, M (ervas, óleos e incenso no valor de pelo menos 1.000 PO, mais 1.000 PO por nível da magia a ser vinculada à área conspurcada)
Alcance toque
Área emanação de 12 metros a partir do ponto tocado
Duração instantânea
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** consulte o texto

Conspurcar torna um determinado local, prédio ou estrutura um local profano. Isto tem três efeitos principais.

Primeiro: o local fica protegido por um *círculo mágico contra o bem*.

Segundo: a CD para resistir energia negativa canalizada dentro desta área recebe um bônus profano de +4 e a CD para resistir a energia positiva é reduzida por 4. Resistência à magia não se aplica a este efeito. Este efeito não se aplica à versão druida da magia.

Finalmente: o conjurador pode fixar um único efeito mágico para o local profano. O efeito dura o período de 1 ano e cobre todo o local, independentemente da duração e área normal do efeito. Ele pode designar se o efeito se aplica a todas as criaturas, as criaturas que compartilham de sua fé ou tendência, ou criaturas que seguem outra fé ou tendência. No final do ano, o efeito escolhido se encerra, mas renovado ou substituído com uma nova conjuração de *conspurcar*.

Magia efeitos que podem ser vinculados a um local profano incluem *auxílio, ruína, benção, causar medo, escuridão, luz do dia, proteção contra a morte, escuridão profunda, detectar o bem, detectar magia, âncora dimensional, discernir mentiras, dissipar magia, suportar elementos, movimentação livre, purgar invisibilidade, proteção contra energia, remover medo, resistir energia, silêncio, idiomas* e *zona da verdade*.

Testes de resistência e resistência à magia podem ser aplicados aos efeitos destas magias (consulte as descrições individuais de cada magia para obter maiores detalhes).

Uma área pode receber apenas uma magia *conspurcar* (e seu efeito mágico associado) de cada vez. *Conspurcar* funciona como contramágica mas não dissipa *santificar*.

CONTENÇÃO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S, M (opalas no valor de 500 PO por DV da criatura alvo, além dos componentes listados abaixo)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração consulte o texto (D)
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Uma magia *contenção* cria uma restrição mágica para imobilizar uma criatura. O alvo faz um teste de resistência somente se seus Dados de Vida forem iguais a, pelo menos, metade do nível de conjurador do conjurador.

O conjurador pode ter até seis assistentes para ajudá-lo com a magia. Para cada assistente que conjura *sugestão*, o nível de conjurador para esta conjuração de *contenção* aumenta em +1. Para cada assistente que conjura *dominar animais, dominar pessoas* ou *dominar monstros*, o nível de conjurador para esta conjuração aumenta em um número igual a um terço do nível deste assistente, desde que o alvo da magia seja apropriado para a magia de *contenção*. Uma vez que as magias dos assistentes são conjuradas apenas para melhorar o nível de conjurador da magia, testes de resistência e resistência à magia contra as magias dos assistentes são irrelevantes. O nível de conjurador determina se o alvo recebe um teste de resistência de Vontade e quanto tempo dura a contenção. Todas as magias de contenção são descartáveis.

Independentemente da versão de *contenção* conjurada, o conjurador pode especificar as condições que encerram a magia e libertam a criatura. Esses gatilhos podem ser tão simples ou elaborados quanto o conjurador desejar, mas a condição deve ser razoável e ter uma probabilidade de vir a acontecer. As condições podem ser baseadas no nome de uma criatura, identidade ou tendência, ou devem ser baseadas em ações ou qualidades observáveis. Condições intangíveis como nível, classe, Dado de Vida ou pontos de vida não se qualificam. Uma vez que a magia é conjurada, suas condições não podem ser alteradas. Definir uma condição de libertação aumenta a CD do teste de resistência (assumindo-se que o teste de resistência é permitido) em +2.

Se o conjurador conjurar qualquer uma das três primeiras versões de *contenção* (aquelas com duração limitada), ele pode conjurar magias de *contenção* adicionais para prolongar o efeito, sobrepondo durações. Se ele fizer isso, o alvo recebe um teste de resistência no final da duração da primeira magia, mesmo se o seu nível de conjurador for alto o suficiente para não permitir um teste de resistência inicial. Se a criatura for bem-sucedida em seu teste de resistência, todas as magias de contenção que ela recebeu são quebradas.

A magia contenção possui seis versões. Escolha uma das seguintes versões quando for conjurar a magia.

Acorrentamento: O alvo fica confinado por restrições que geram uma magia *antipatia* que afeta todas as criaturas que se aproximam do alvo, exceto o conjurador. A duração é de 1 ano por nível de conjurador. O alvo desta forma de *contenção* fica limitado ao local que ocupava quando foi alvo da magia. Conjurar esta versão requer uma corrente que seja longa o suficiente para enrolar a criatura três vezes.

Sono Profundo: Esta versão faz com que o alvo entre em coma por até 1 ano por nível de conjurador. O alvo não precisa comer ou beber

enquanto adormecido, o alvo também não envelhece. Esta forma de contenção é um pouco mais fácil de resistir. Reduza a CD do teste de resistência em 1. Conjurar esta versão requer um pote de areia ou pétalas de rosas. Este é um efeito de *sono*.

Sono Profundo Acorrentado: Esta combinação de acorrentamento e sono profundo dura até 1 mês por nível de conjurador. Reduza a CD do teste de resistência em 2. Conjurar esta versão requer tanto uma corrente longa e um pote de areia ou pétalas de rosas. Este é um efeito de *sono*.

Solitária: O alvo é transportado ou de alguma outra forma trazido para uma área confinada do qual ele não pode sair andando de qualquer forma. Este efeito é permanente. Reduza a CD do teste de resistência em 3. Conjurar esta versão requer uma pequena gaiola de ouro no valor de 100 PO que é consumida quando a magia é conjurada.

Metamorfose: O alvo assume uma forma gasosa, com exceção de sua cabeça ou rosto. Ele permanece inofensivo em um frasco ou outro recipiente, que pode ser transparente a escolha do conjurador. A criatura permanece consciente de seu entorno e pode falar, mas não pode deixar o recipiente, atacar ou usar quaisquer poderes ou habilidades. A contenção é permanente. O alvo não precisa respirar, comer ou beber enquanto metamorfoseado, o alvo também não envelhece. Reduza a CD do teste de resistência em 4.

Contenção Mínima: O alvo é reduzido a uma altura de 2,5 centímetros, ou menos, e aprisionado dentro de uma joia, frasco ou objeto similar. A *contenção* é permanente. O alvo não precisa respirar, comer ou beber durante a contenção, o alvo também não envelhece. Reduza a CD do teste de resistência em 4.

O conjurador não pode dissipar uma magia de *contenção* com *dissipar magia* ou um efeito semelhante, embora um *campo de antimagia* ou *disjunção do mago* afete-a normalmente. Uma criatura extraplanar contida não pode ser enviada de volta ao seu plano nativo por *expulsão*, *banimento* ou um efeito semelhante.

CONVOCAR ALIADO DA NATUREZA I

Escola Invocação (convocação); **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito uma criatura invocada
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia convoca uma criatura natural (tipicamente um animal, criatura feérica, animal mágico, extraplanar com o subtipo elemental ou um gigante). O aliado aparece onde o conjurador designar e age de imediato em seu turno. Ele ataca seus oponentes no melhor de sua capacidade. Se o conjurador pode se comunicar com a criatura, ele pode direcioná-la a não atacar, atacar determinados inimigos ou realizar outras ações.

Uma criatura convocada não pode convocar ou conjurar outra criatura, nem pode usar qualquer teleporte ou habilidades de viagem planar. Criaturas não podem ser convocadas em um ambiente que não possa suportá-las. Criaturas convocadas por esta magia não podem usar magias ou habilidades similares à magia que duplicam magias com componentes materiais caros (como desejo).

A magia convoca uma das criaturas da lista de 1º nível na Tabela 10-2. O conjurador escolhe que tipo de criatura pretende convocar, e pode alterar essa escolha cada vez que conjurar a magia. Todas as criaturas na tabela são neutras, salvo indicação em contrário.

Quando o conjurador usa uma magia para convocar uma criatura com uma tendência ou do subtipo elemental, a magia se torna deste tipo. Todas as criaturas sem subtipos convocadas por esta magia convertem-se a uma tendência que corresponde a do conjurador, independentemente de sua tendência original. Convocar estas criaturas faz a magia de convocação corresponder à tendência.

Tabela 10-1: Convocar Aliado da Natureza

1º Nível	Subtipo
Águia	-
Besouro de fogo	-
Cachorro	-
Centopeia gigante	-
Golfinho	-
Mite (gremlin)	-
Pônei (cavalo)	-
Rato atroz	-
Sapo venenoso	-
Stirge	-
Víbora (cobra)	-

2º Nível	Subtipo
Aranha gigante	-
Cão goblin	-
Cavalo	-
Elemental (Pequeno)	Elemental
Formiga gigante (trabalhadora)	-
Hiena	-
Lobo	-
Lobo	-
Polvo	-
Sapo gigante	-

3º Nível	Subtipo
Auroque (animal de rebanho)	-
Caranguejo gigante	-
Carcaju	-
Cobra constritora	-
Crocodilo	-
Enguia elétrica	-
Formiga gigante (soldado)	-
Guepardo	
Javali	-
Lagarto monitor	-
Leopardo (felino)	-
Morcego atroz	-
Símio	-
Tubarão	-

4º Nível	Subtipo
Besouro gigante	-
Bisão (animal de rebanho)	-
Dinonico (dinossauro)	-
Elemental (Médio)	Elemental
Escorpião gigante	-
Formiga gigante (zangão)	-
Grifo	-
Javali atroz	-

Leão	-
Lobo atroz	-
Mephit (qualquer)	Elemental
Pteranodonte (dinossauro)	-
Rinoceronte	-
Sátiro	-
Símio atroz	-
Tigre	-
Urso-coruja	-
Urso pardo	-
Vespa gigante	-

5º Nível	Subtipo
Anquilossauro (dinossauro)	-
Ciclope	-
Elemental (Grande)	Elemental
Ettin	-
Girallon	-
Golfinho (orca)	-
Leão atroz	-
Manticora	-
Moreia gigante	-
Rinoceronte peludo	-

6º Nível	Subtipo
Bulette	-
Elasmossauro (dinossauro)	-
Elefante	-
Elemental (Enorme)	Elemental
Estegossauro (dinossauro)	-
Gigante das Colinas	-
Gigante de Pedra	Terra
Polvo gigante	-
Tigre atroz	-
Tricerátopo (dinossauros)	-
Urso atroz	-

7º Nível	Subtipo
Braquiossauro (dinossauro)	-
Crocodilo atroz	-
Elemental (maior)	Elemental
Gigante de fogo	Fogo
Gigante do gelo	Fria
Lula gigante	-
Mastodonte (elefante)	-
Roca	-
Tiranossauro (dinossauro)	-
Tubarão atroz	-

8º Nível	Subtipo
Elemental (ancião)	Elemental
Gigante das nuvens	Ar
Verme púrpura	-

9º Nível	Subtipo
Gigante das tempestades	-
Pixie (com *dança irresistível* e flechas do sono	-

CONVOCAR ALIADO DA NATUREZA II

Escola Invocação (convocação); **Nível** druida 2, patrulheiro 2

Esta magia funciona como *convocar aliado da natureza I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura de 2º nível ou 1d3 criaturas de 1º nível do mesmo tipo.

CONVOCAR ALIADO DA NATUREZA III

Escola Invocação (convocação) [consulte o texto]; **Nível** druida 3, patrulheiro 3

Esta magia funciona como *convocar aliado da natureza I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura de 3º nível, 1d3 criaturas de 2º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de 1º nível do mesmo tipo.

CONVOCAR ALIADO DA NATUREZA IV

Escola Invocação (convocação) [consulte o texto]; **Nível** druida 4, patrulheiro 4

Esta magia funciona como *convocar aliado da natureza I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura de 4º nível, 1d3 criaturas de 3º nível do mesmo tipo ou 1d4+1criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

CONVOCAR ALIADO DA NATUREZA V

Escola Invocação (convocação) [consulte o texto]; **Nível** druida 5

Esta magia funciona como *convocar aliado da natureza I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura de 5º nível, 1d3 criaturas de 4º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

CONVOCAR ALIADO DA NATUREZA VI

Escola Invocação (convocação) [consulte o texto]; **Nível** druida 6

Esta magia funciona como *convocar aliado da natureza I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura de 6º nível, 1d3 criaturas de 5º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

CONVOCAR ALIADO DA NATUREZA VII

Escola Invocação (convocação) [consulte o texto]; **Nível** druida 7

Esta magia funciona como *convocar aliado da natureza I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura de 7º nível, 1d3 criaturas de 6º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

CONVOCAR ALIADO DA NATUREZA VIII

Escola Invocação (convocação) [consulte o texto]; **Nível** druida 8

Esta magia funciona como *convocar aliado da natureza I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura de 8º nível, 1d3 criaturas de 7º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

CONVOCAR ALIADO DA NATUREZA IX

Escola Invocação (convocação) [consulte o texto]; **Nível** druida 9

Esta magia funciona como *convocar aliado da natureza I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura de 9º nível, 1d3 criaturas de 8º nível do mesmo tipo ou 1d4+1 criaturas de nível inferior do mesmo tipo.

CONVOCAR CRIATURAS I

Escola Invocação (convocação) [consulte o texto]; **Nível** bardo 1, clérigo 1, feiticeiro/mago 1

Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S, F/FD (bolsa e vela pequena)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito uma criatura invocada
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia convoca uma criatura extraplanar (normalmente um extraplanar, elemental ou mágica besta nativa de outro plano). Ela aparece onde o conjurador designar e age de imediato em seu turno. Ela ataca seus oponentes no melhor de sua capacidade. Se o conjurador pode se comunicar com a criatura, ele pode direcioná-la a não atacar, atacar determinados inimigos ou realizar outras ações. A magia convoca uma das criaturas na lista de 1° nível na Tabela 10-1. O conjurador escolhe que tipo de criatura vai convocar, e pode escolher uma diferente a cada vez que conjurar a magia.

Uma criatura convocada não pode convocar ou conjurar outra criatura, nem pode usar qualquer teleporte ou habilidades de viagem planar. Criaturas não podem ser convocadas em um ambiente que não possa suportá-las. Criaturas convocadas por esta magia não podem usar magias ou habilidades similares à magia que duplicam magias com componentes materiais caros (como *desejo*).

Quando o conjurador usa uma magia de convocação para convocar uma criatura com uma tendência ou subtipo elemental, a magia se torna deste tipo. Criaturas na Tabela 10-1 marcadas com um "*" são convocadas com o modelo celestial se o conjurador é bom, ou com o modelo diabólico, se ele é maléfico. Se o conjurador é neutro, ele pode escolher qual o modelo a ser aplicado à criatura. Criaturas marcadas com um "*" têm sempre uma tendência que corresponde a do conjurador, independentemente de sua tendência original. Convocar estas criaturas faz a magia de convocação corresponder à tendência.

Tabela 10-2: Convocar Criaturas

1° Nível	Subtipo
Águia*	-
Besouro de fogo*	-
Cão de montaria*	-
Golfinho*	-
Pônei (cavalo)*	-
Rato atroz*	-
Sapo venenoso*	-
Víbora (cobra)*	-

2° Nível	Subtipo
Aranha gigante*	-
Cão goblin*	-
Cavalo*	-
Centopeia gigante*	-
Elemental (Pequeno)	Elemental
Formiga gigante (trabalhadora)*	-
Hiena*	-
Lula*	-
Lêmure (diabo)	Ordeiro, Mau
Lobo*	-
Polvo*	-
Sapo gigante*	-

3° Nível	Subtipo
Arconte luminar	Ordeiro, Bom
Auroque (animal de rebanho)*	-
Carcaju*	-
Cobra constritora*	-
Crocodilo*	-
Dretch (demônio)	Caotico, Mau
Enguia elétrica*	-
Formiga gigante (soldado)*	-
Guepardo*	-
Javali*	-
Lagarto Monitor*	-
Leopardo (felino)*	-
Morcego atroz*	-
Símio*	-
Tubarão*	-

4° Nível	Subtipo
Arconte guardião	Ordeiro , Bom
Bisão (animal de rebanho)*	-
Cão infernal	Ordeiro, Mau
Dinonico (dinossauro)*	-
Elemental (Médio)	Elemental
Escorpião gigante*	-
Formiga gigante (zangão)*	-
Javali atroz	-
Leão*	-
Lobo atroz*	-
Mephit (qualquer)	Elemental
Pteranodonte (dinossauro)*	-
Rinoceronte*	-
Símio atroz*	-
Urso pardo*	-
Vespa gigante*	-

5° Nível	Subtipo
Anquilossauro (dinossauro)*	-
Babau (demônio)	Caótico, Mau
Bralani azata	Caótico, Bom
Diabo barbado	Ordeiro, Mau
Elemental (Grande)	Elemental
Kyton	Ordeiro, Mau
Leão atroz*	-
Moreia gigante*	-
Orca (golfinho)*	-
Rinoceronte peludo*	-
Salamandra	Mau
Xill	Ordeiro, Mau

6° Nível	Subtipo
Elasmossauro (dinossauro) *	-
Elefante *	-
Elemental (Enorme)	Elemental
Erínias (diabo)	Ordeiro, Mau
Lillend Azata	Caotico, Bom
Perseguidor invisivel	Ar
Polvo gigante*	-
Sombra demoníaca	Caótico, Mau
Sucubo (demônio)	Caótico, Mau
Tigre atroz*	-

Tricerátopo (dinossauros)*	-
Urso atroz*	-

7º Nível	Subtipo
Bebilith	Caótico, Mau
Braquiossauro (dinossauro)*	-
Crocodilo atroz*	-
Diabo dos ossos	Ordeiro, Mau
Elemental (maior)	Elemental
Lula gigante*	-
Mastodonte (elefante)*	-
Roca*	-
Tiranossauro (dinossauro)*	-
Tubarão atroz*	-
Vrock (demônio)	Caótico, Mau

8º Nível	Subtipo
Diabo farpado	Ordeiro, Mau
Elemental (ancião)	Elemental
Hezrou (demônio)	Caótico, Mau

9º Nível	Subtipo
Arconte mensageiro	Ordeiro, Bom
Deva astral (anjo)	Bom
Diabo de gelo	Ordeiro, Mau
Ghaele Azata	Caótico, Bom
Glabrezu (demônio)	Caótico, Mau
Nalfeshnee (demônio)	Caótico, Mau

* Esta criatura é convocada com o modelo celestial se o conjurador for bom, ou com o modelo demoníaco se ele for mau, o conjurador pode escolher se ele é neutro.

CONVOCAR CRIATURAS II

Escola Invocação (convocação); **Nível** bardo 2, clérigo 2, feiticeiro/mago 2

Esta magia funciona como *convocar criaturas I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura da lista de 2º nível ou 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 1º nível.

CONVOCAR CRIATURAS III

Escola Invocação (convocação); **Nível** bardo 3, clérigo 3, feiticeiro/mago 3

Esta magia funciona como *convocar criaturas I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura da lista de 3º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 2º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo da lista de 1º nível.

CONVOCAR CRIATURAS IV

Escola Invocação (convocação); **Nível** bardo 4, clérigo 4, feiticeiro/mago 4

Esta magia funciona como *convocar criaturas I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura da lista de 4º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 3º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo em uma lista de nível inferior.

CONVOCAR CRIATURAS V

Escola Invocação (convocação); **Nível** bardo 5, clérigo 5, feiticeiro/mago 5

Esta magia funciona como *convocar criaturas I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura da lista de 5º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 4º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo em uma lista de nível inferior.

CONVOCAR CRIATURAS VI

Escola Invocação (convocação); **Nível** bardo 6, clérigo 6, feiticeiro/mago 6

Esta magia funciona como *convocar criaturas I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura da lista de 6º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 5º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo de uma lista de nível inferior.

CONVOCAR CRIATURAS VII

Escola Invocação (convocação); **Nível** clérigo 7, feiticeiro/mago 7

Esta magia funciona como *convocar criaturas I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura da lista de 7º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 6º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo em uma lista de nível inferior.

CONVOCAR CRIATURAS VIII

Escola Invocação (convocação); **Nível** clérigo 8, feiticeiro/mago 8

Esta magia funciona como *convocar criaturas I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura da lista de 8º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 7º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo em uma lista de nível inferior.

CONVOCAR CRIATURAS IX

Escola Invocação (convocação); **Nível** clérigo 9, feiticeiro/mago 9

Esta magia funciona como *convocar criaturas I*, exceto que o conjurador pode convocar uma criatura da lista de 9º nível, 1d3 criaturas do mesmo tipo da lista de 8º nível ou 1d4+1 criaturas do mesmo tipo em uma lista de nível inferior.

CONVOCAR ENXAME

Escola Invocação (convocação); **Nível** bardo 2, druida 2, feiticeiro/mago 2

Tempo de Execução 1 rodada

Componentes V, S, M/ FD (quadrado de pano vermelho)

Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Efeito um enxame de morcegos, ratos ou aranhas

Duração concentração + 2 rodadas

Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador convoca um enxame de morcegos, ratos ou aranhas (a sua escolha), que ataca todas as outras criaturas dentro de sua área de alcance (ele pode convocar o enxame diretamente na área de outras criaturas). Se não há nenhuma criatura viva dentro de sua área, os ataques do enxame perseguem a criatura mais próxima da melhor forma possível. A magia não tem controle sobre o alvo ou direção do enxame.

CONVOCAR INSTRUMENTO

Escola Invocação (convocação); **Nível** bardo 0

Tempo de Execução 1 rodada

Componentes V, S

Alcance 0 metros

Efeito um instrumento musical portátil convocado

Duração 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia convoca um instrumento musical portátil da escolha do conjurador. Este instrumento aparece em suas mãos ou a seus pés (a escolha do conjurador). O instrumento é típico de seu tipo. Apenas um instrumento aparece por conjuração, e ele só pode ser tocado pelo conjurador. Ele não pode convocar um instrumento muito grande que necessite de duas mãos. O instrumento convocada desaparece no final da magia.

CONVOCAR RELÂMPAGOS

Escola Evocação [eletricidade]; **Nível** druida 3
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito um ou mais relâmpagos verticais de 9 metros
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Reflexos para metade; **Resistência à Magia** sim
Imediatamente após a conclusão da magia, e uma vez por rodada a partir daí, o conjurador pode convocar um relâmpago de 1,5 metros de diâmetro e 9 metros de comprimento, que causa 3d6 pontos de dano por eletricidade. O raio acerta verticalmente de cima para baixo em qualquer ponto que o conjurador escolher dentro do alcance da magia (medido apartir de sua posição no momento da conjuração). Qualquer criatura no quadrado alvo ou no caminho do relâmpago é afetada.

O conjurador não precisa convocar um relâmpago imediatamente; outras ações, até mesmo conjuração de magias, podem ser realizadas anteriormente. A cada rodada após a primeira, o conjurador pode usar uma ação padrão (concentrando-se na magia) para convocar um relâmpago. Ele pode convocar um número total de relâmpagos igual ao seu nível de conjurador (com um máximo de 10 relâmpagos).

Se o conjurador estiver ao ar livre e em uma área de tempestade - sob uma chuva forte, nuvens e vento, clima quente e nublado ou até mesmo próximo a um tornado (incluindo um redemoinho formado por um djinni ou um elemental do ar de tamanho Grande no mínimo) - cada relâmpago causa 3d10 pontos de dano por eletricidade ao invés de 3d6.

Esta magia funciona em ambientes fechados ou subterrâneos, mas não debaixo d'água.

CONVOCAR TEMPESTADE DE RELÂMPAGOS

Escola Evocação [eletricidade]; **Nível** druida 5
Alcance longo (120m+12m/nível)
Esta magia funciona como *convocar relâmpagos*, exceto que cada relâmpago causa 5d6 pontos de dano por eletricidade (ou 5d10 se criado ao ar livre em uma área de tempestade), e o conjurador pode convocar um máximo de 15 relâmpagos.

CONTÁGIO

Escola Necromancia [mal]; **Nível** clérigo 3, druida 3, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim
O alvo contrai uma das seguintes doenças: enjoo cegante, peste bubônica, febre risonha, febre imunda, lepra, ardor mental, dor vermelha, tremores ou perdição pegajosa. A doença é contraída imediatamente (não há período de encubação). Use a frequência da doença e CD do teste para determinar efeitos futuros. Para mais informações sobre estas doenças, consulte o Apêndice 1.

CONTATAR OUTROS PLANOS

Escola Adivinhação; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração concentração
O conjurador envia a sua mente para outro plano de existência (um Plano Elemental ou algum plano mais distante), a fim de receber conselhos e informações de poderes de lá. Consulte a tabela sobre as possíveis consequências e resultados da tentativa. Os poderes respondem em um idioma que que o conjurador entenda, mas eles se ressentem com tal contato e dão apenas respostas breves as perguntas do conjurador. Todas as perguntas são respondidas com "sim", "não", "talvez", "nunca", "irrelevante", ou alguma outra resposta de uma palavra.

O conjurador deve se concentrar em manter a magia (uma ação padrão), a fim de fazer perguntas (uma por rodada). A pergunta é respondida pelo poder contatado durante a mesma rodada. O conjurador pode fazer uma pergunta para cada dois níveis de conjurador.

O contato com as mentes mais distantes de seu plano natal aumenta a probabilidade do conjurador incorrer em uma diminuição de Inteligência e Carisma, devido ao seu cérebro ser sobrecarregado, mas também aumenta a chance de um poder saber a resposta e responder corretamente. Uma vez que os Planos Exteriores são atingidos, o poder da divindade contatada determina os efeitos. (Resultados aleatórios resultantes da tabela estão sujeitos às personalidades individuais das divindades). Em raras ocasiões, esta adivinhação pode ser bloqueada por um ato de certas divindades ou forças.

Contatar Outros Planos

Plano Contatado	Evitar perda de Int/Car	Resposta Verdadeira	Não Sei	Mentira	Resposta Aleatória
Plano Elemental	CD 7/1 semana	01–34	35–62	63–83	84–100
Plano de Energia Positivo/Negativo	CD 8/1 semana	01–39	40–65	66–86	87–100
Plano Astral	CD 9/1 semana	01–44	45–67	68–88	89–100
Planos Exteriores, semideus	CD 10/2 semanas	01–49	50–70	71–91	92–100
Planos Exteriores, divindade menor	CD 12/3 semanas	01–60	61–75	76–95	96–100
Planos Exteriores, divindade intermediária*	CD 14/4 semanas	01–73	74–81	82–98	99–100
Planos Exteriores, divindade maior	CD 16/5 semanas	01–88	89–90	91–99	100

* Quando contatar os Planos Exteriores do cenário das *Crônicas de Pathfinder*, utilize a linha das divindades intermediárias apresentado na tabela.

Evitar perda de Int/Car: O conjurador deve ser bem sucedido em um teste de Inteligência contra esta CD para evitar uma diminuição de Inteligência e Carisma. Se ele falhar no teste, as suas pontuações de Inteligência e Carisma descem para 8 durante o período indicado, e o conjurador se torna incapaz de conjurar magias arcanas. Se ele perder Inteligência e Carisma, o efeito aparece quando a primeira pergunta é efetuada e nenhuma resposta é recebida. Se um contato bem sucedido é feito, jogue d% para determinar o tipo de resposta que ele recebe.

Resposta Verdadeira: O conjurador recebe uma resposta verdadeira de uma palavra. As perguntas que não podem ser respondidas desta forma são respondidas de forma aleatória.

Não Sei: A entidade simplesmente diz 'Não sei'.

Mentira: A entidade intencionalmente mente para o conjurador.

Resposta Aleatória: A entidade tenta mentir, mas por não saber a resposta, simplesmente inventa algo.

CONTINGÊNCIA

Escola Evocação; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução pelo menos 10 minutos; consulte o texto
Componentes V, S, M (mercúrio e um cílio de uma criatura capaz de conjurar magias), F (estátua de marfim do conjurador no valor de 1500 PO)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 dia/nível (D) ou até ser descarregada

O conjurador pode colocar outra magia em si mesmo, para que ela entre em vigor sob alguma condição que o conjurador ditar quando conjurar a contingência. A magia *contingência* e a magia companheira são conjuradas ao mesmo tempo. O tempo de conjuração de 10 minutos é o mínimo total para ambas as conjurações; se a magia companheira possui um tempo de execução maior que 10 minutos, use este tempo de conjuração. O conjurador deve pagar todos os custos associados à magia companheira quando conjurar *contingência*.

A magia que será acionada pela *contingência* deve ser uma que afete o próprio conjurador e ser de um nível de magia não superior a um terço o seu nível de conjurador (arredondado para baixo, no máximo de 6º nível).

As condições necessárias para acionar a magia devem ser claras, embora possam ser amplas. Em todos os casos, a *contingência* imediatamente aciona a magia companheira, sendo esta última "conjurada" instantaneamente quando as circunstâncias prescritas ocorrem. Se condições complicadas ou enroladas são prescritas, a combinação mágica toda (*contingência* e a magia companheira) pode falhar quando acionada. A magia companheira ocorre com base apenas nas condições estabelecidas, independentemente de o que o conjurador planejar.

O conjurador pode usar apenas uma magia de *contingência* de cada vez, se uma segunda versão é conjurada, a primeira (se ainda ativa) é dissipada.

CONTROLAR A ÁGUA

Escola Transmutação [água]; **Nível** clérigo 4, druida 4, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (pitada de pó para baixar águas e gota de água para elevar águas)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área água no volume de 3 metros/nível por 3 metros/nível por 0,5 metro/nível (M)
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** não

Esta magia tem duas aplicações distintas, que controlam as águas de diferentes maneiras. A primeira versão desta magia faz com que a água na área evapore rapidamente ou afunde no chão abaixo, diminuindo a profundidade da água. A segunda versão faz com que a água surja e cresça, aumentando a sua profundidade total e, possivelmente, inundando áreas próximas.

Baixar Águas: Esta aplicação faz com que a água, ou líquidos similares, reduzam a sua profundidade em até 0,5 metro por nível de conjurador (a uma profundidade mínima de 2,5 centímetros). A água é reduzida dentro de uma depressão quadrada cujos lados são de até o nível de conjurador x3 metros de comprimento. Em áreas extremamente grandes e profundas de água, como no oceano profundo, a magia cria um redemoinho que puxa navios e embarcações semelhantes para baixo, colocando-os em risco e tornando-os incapazes de deixar a área por seu deslocamento normal pela duração da magia. Quando conjurada em elementais da água e outras criaturas à base de água, esta magia age como a magia *lentidão* (Vontade nega). A magia não tem efeito sobre outras criaturas.

Elevar Águas: Esta aplicação faz com que a água, ou líquidos similares, subam em altura assim como a versão de baixar águas faz com que abaixe. Barcos levantados desta forma deslizam para baixo dos lados da corcunda que a magia cria. Se a área afetada pela magia inclui margens de rios, praias, ou outros terrenos próximos, a água pode transbordar sobre a terra seca.

Em qualquer versão desta magia, o conjurador pode reduzir uma dimensão horizontal pela metade e dobrar outra dimensão horizontal para alterar a área total de efeito.

CONTROLAR O CLIMA

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 7, druida 7, feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 10 minutos; consulte o texto
Componentes V, S
Alcance 3 quilômetros
Área círculo com 3 quilômetros de raio, centrado no conjurador; consulte o texto
Duração 4d12 horas; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador altera o clima local. Demora 10 minutos para conjurar a magia e mais 10 minutos para que os efeitos se manifestem. Ele pode incitar um novo clima apropriado dependendo da estação do ano em que ele se encontra. O conjurador também pode usar esta magia para fazer com que o tempo na área torne-se mais calmo e normal para a estação.

Estação	Clima Possível
Primavera	Tornado, tempestade, granizo ou clima quente
Verão	Chuva torrencial, onda de calor ou granizo
Outono	Clima quente ou frio, neblina ou gelo
Inverno	Frio congelante, nevasca ou de gelo
Fim do inverno ou início da primavera	Ventos com forças de furação

O conjurador controla as tendências gerais do clima, como a direção e intensidade do vento. Ele não pode controlar as aplicações específicas, como o local onde um relâmpago pode cair ou o caminho exato de um tornado. O clima continua como comandado pela duração da magia, ou até o conjurador usar uma ação padrão para designar um novo tipo de clima (que se manifesta completamente depois de mais 10 minutos). Condições contraditórias não são possíveis simultaneamente.

Controlar o clima pode tanto encerrar fenômenos atmosféricos (naturais ou não) como os criar.

Um druida conjurando esta magia dobra a duração e afeta um círculo com um raio de 4,5 quilômetros.

CONTROLAR OS VENTOS

Escola Transmutação [ar]; **Nível** druida 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 12 metros/nível
Área cilindro com raio de 12 metros/nível e 12 metros de altura
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** não

O conjurador altera a força do vento na área ao seu redor. Ele pode fazer o vento soprar em um determinado sentido ou maneira, aumentar ou diminuir a sua força. A nova direção e força do vento persistem até que a magia acabe ou até que o conjurador opte por alterar o efeito, o que requer concentração. O conjurador pode criar um "olho" de calmaria com até 24 metros de diâmetro no centro da área afetada, se assim desejar, e pode optar por alterar uma área cilíndrica menor do que o limite da magia.

Direção do Vento: O conjurador pode escolher um dos quatro padrões de vento básicos sobre a área da magia.

- Uma corrente descendente sopra do centro para fora, em igual intensidade para todas as direções.
- Uma corrente de ar sopra das bordas em direção ao centro, em igual intensidade em todas as direções, virando para cima antes de colidir com o olho, no centro.
- Uma rotação que faz os ventos circundarem o centro em sentido horário ou anti-horário.
- Uma rajada de vento simplesmente sopra em uma direção ao longo de toda a área de um lado até o outro.

Força do Vento: Para cada três níveis de conjurador, o conjurador pode aumentar ou diminuir a força do vento em um nível. A cada rodada as criaturas no vento devem fazer um teste de resistência de Fortitude, ou sofrer os efeitos da ventania. Consulte o Capítulo 13 para mais detalhes.

Ventos fortes (32 Km/h ou mais) tornam a navegação difícil.

Um vento severo (48 Km/h ou mais) causa danos menores em um navio ou prédio.

Uma tempestade de vento (80 Km/h ou mais) derruba criaturas voadoras do céu, arranca árvores de pequeno porte, derruba estruturas leves de madeira, arranca telhados e põe em risco navios.

Um furacão (120 Km/h ou mais) destrói construções de madeira, arranca árvores de grande porte e afunda a maioria dos navios.

Um tornado (280 Km/h ou mais) destrói todos os edifícios não fortificados e arranca árvores de grande porte.

CONTROLAR PLANTAS

Escola Transmutação; **Nível** druida 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo até 2 DV/nível de criaturas do tipo planta, elas não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** não

Esta magia permite que o conjurador controle as ações de uma ou mais criaturas do tipo planta por um curto período de tempo. Ele comanda as criaturas por voz e elas o entendem, não importa o idioma que o conjurador fale. Mesmo se a comunicação vocal for impossível, as plantas controladas não o atacam. No final da duração, os alvos retornam ao seu comportamento normal.

Comandos suicidas ou autodestrutivos são simplesmente ignorados.

CONTROLAR MORTOS-VIVOS

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaço de osso e pedaço de carne)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo até 2 DV/nível de criaturas mortas-vivas, elas não podem tem mais de 9 metros entre si
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

Esta magia permite ao conjurador *controlar mortos-vivos* por um curto período de tempo. Ele comanda as criaturas por voz e elas o entendem, não importa o idioma que o conjurador fale. Mesmo se a comunicação vocal for impossível, os mortos-vivos controlados não o atacam. No final da duração, os alvos retornam ao seu comportamento normal.

Mortos-vivos inteligentes guardam a lembrança de o conjurador os controlar, e podem querer vingar-se após o final do efeito da magia.

CORPO DE FERRO

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (pedaço de ferro de um golem de ferro, da armadura de um herói ou de uma máquina de guerra)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)

Esta magia transforma o corpo do conjurador em ferro vivo, o que lhe concede várias resistências e habilidades poderosas. Ele recebe redução de dano 15/adamante. Ele fica imune à cegueira, acertos críticos, dano de atributo, surdez, doença, afogamento, eletricidade, veneno, atordoamento e todas as magias ou ataques que afetam a sua fisiologia ou respiração, pois o conjurador não possui fisiologia ou respiração enquanto esta magia está em vigor. O conjurador recebe apenas metade do dano por ácido e fogo. No entanto, também se torna vulnerável a todos os ataques especiais que afetam golems de ferro (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*).

O conjurador recebe um bônus de melhoria de +6 para sua Força, mas recebe uma penalidade de -6 para a Destreza (com uma pontuação mínima de 1 para a Destreza), e seu deslocamento é reduzido à metade do normal. O conjurador tem uma chance de

35% de falha arcana e uma penalidade de armadura de -6, exatamente como se estivesse vestido uma armadura de batalha. Ele não pode beber (e, portanto, não pode usar poções) ou tocar instrumentos de sopro.

O ataque desarmado causa dano igual a uma clava de tamanho ideal para o conjurador (1d4 para personagens Pequenos ou 1d6 para personagens Médios), e é considerado armado ao fazer ataques desarmados.

Seu peso aumenta em um fator de 10, o que faz o conjurador afundar na água como uma pedra. No entanto, ele pode sobreviver à falta de ar no fundo do mar, pelo menos até a magia encerrar.

CORPO ELEMENTAL I

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (elemento que o conjurador pretende assumir)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)
Com esta magia, o conjurador pode assumir a forma de um elemental do ar, terra, fogo ou água Pequeno (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). As habilidades que o conjurador recebe dependem do tipo de elemental em que ele se transforma. Habilidades elementais com base em tamanho, como queimar, vórtice e ciclone, utilizam o tamanho do elemental em que o conjurador se torna para determinar o efeito.

Elemental do Ar: Se a forma escolhida é de um elemental do ar Pequeno, o conjurador recebe um bônus de tamanho de +2 para sua Destreza e um bônus de armadura natural de +2. Ele também pode voar com o deslocamento de 18 metros (perfeito), recebe visão no escuro 18 metros e a capacidade de criar um ciclone.

Elemental da Terra: Se a forma escolhida é de um elemental da terra Pequeno, o conjurador recebe um bônus de tamanho de +2 para sua Força e um bônus de armadura natural de +4. Ele também recebe visão no escuro 18 metros e capacidade de deslizar sobre a terra.

Elemental do Fogo: Se a forma escolhida é de um elemental do fogo Pequeno, o conjurador recebe um bônus de tamanho de +2 para sua Destreza e um bônus de armadura natural de +2. Ele também recebe visão no escuro 18 metros, resistir ao fogo 20, vulnerabilidade ao frio e a capacidade de queimar.

Elemental da Água: Se a forma escolhida é de um elemental da água Pequeno, o conjurador recebe um bônus de tamanho de +2 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +4. Ele também pode nadar com o deslocamento de 18 metros, recebe visão no escuro 18 metros, a capacidade de criar um vórtice e a capacidade de respirar sob a água.

CORPO ELEMENTAL II

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 5
Esta magia funciona como *corpo elemental I*, exceto que também permite que o conjurador assuma a forma de um elemental do ar, terra, fogo ou água Médio. As habilidades que o conjurador recebe dependem do elemento escolhido.

Elemental do Ar: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +4 para sua Destreza e um bônus de armadura natural de +3.

Elemental da Terra: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +4 para sua Força e um bônus de armadura natural de +5.

Elemental do Fogo: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +4 para sua Destreza e um bônus de armadura natural de +3.

Elemental da Água: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +4 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +5.

CORPO ELEMENTAL III

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 6
Esta magia funciona como *corpo elemental II*, exceto que ele também permite que o conjurador assuma a forma de um elemental do ar, terra, fogo ou água Grande. As habilidades que o conjurador recebe dependem do elemento escolhido. Ele também fica imune a dano por sangramento, acertos críticos e ataques furtivos enquanto na forma de elemental.

Elemental do Ar: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +2 para sua Força, um bônus de tamanho de +4 para sua Destreza e um bônus de armadura natural de +4.

Elemental da Terra: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +6 para sua Força, uma penalidade de -2 para sua Destreza, um bônus de tamanho de +2 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +6.

Elemental do Fogo: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +4 para sua Destreza, um bônus de tamanho de +2 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +4.

Elemental da Água: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +2 para sua Força, uma penalidade de -2 para sua Destreza, um bônus de tamanho de +6 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +6.

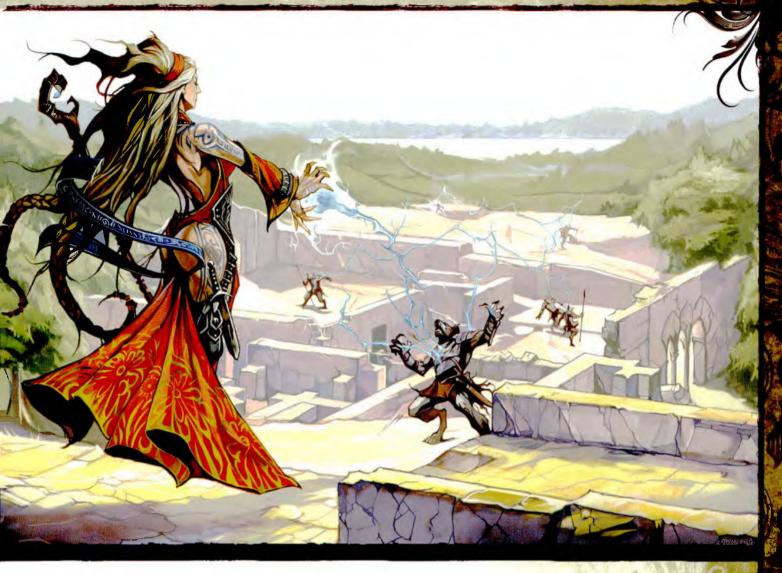
CORPO ELEMENTAL IV

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 7
Esta magia funciona como *corpo elemental III*, exceto que ele também permite que o conjurador assuma a forma de um elemental do ar, terra, fogo ou água Enorme. As habilidades que o conjurador recebe dependem do elemento escolhido. Ele também fica imune a dano por sangramento, acertos críticos e ataques furtivos enquanto na forma elemental e recebe RD 5/-.

Elemental do Ar: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +4 para sua Força, um bônus de tamanho de +6 a sua Destreza e um bônus de armadura natural de +4. Ele também pode voar com o deslocamento de 36 metros (perfeito).

Elemental da Terra: Como *corpo elemental I*. exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +8 para sua Força, uma penalidade de -2 para sua Destreza, um bônus de tamanho de +4 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +6.

Elemental do Fogo: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho de +6 para sua Destreza, um bônus de tamanho de +4 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +4.

Elemental da Água: Como *corpo elemental I*, exceto que o conjurador recebe um bônus de tamanho +4 para sua Força, uma penalidade de -2 para sua Destreza, um bônus de tamanho de +8 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +6. Ele também pode nadar com o deslocamento de 36 metros.

CORRENTE DE RELÂMPAGOS

Escola Evocação [eletricidade]; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (punhado de pelos; pedaço de âmbar, vidro ou varinha de cristal; mais uma agulha de prata por nível de conjurador)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Alvo um alvo primário, mais um alvo secundário/nível (cada um dos quais não podem estar a mais de 9 metros do alvo primário)
Duração instantânea
Teste de Resistência Reflexos para metade; **Resistência à Magia** sim

Esta magia cria uma descarga elétrica que começa como um único raio lançado pelas pontas dos dedos do conjurador. Ao contrário da magia *relâmpago*, *corrente de relâmpagos* atinge um alvo ou criatura inicialmente e em seguida, se propaga em arcos para outros alvos.

O relâmpago causa 1d6 pontos de dano por eletricidade por nível de conjurador (máximo de 20d6) para o alvo primário. Depois que acerta, o relâmpago pode propagar um arco a um número de alvos secundários iguais ao nível de conjurador (máximo de 20) do conjurador. Cada um dos relâmpagos secundários acerta um alvo e causam tanto dano quanto o relâmpago primário.

Cada alvo pode tentar um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano. A CD do teste de resistência de Reflexos para reduzir o dano dos relâmpagos secundários é igual a CD do relâmpago primário -2. O conjurador escolhe alvos secundários como preferir, mas todos eles devem estar a menos de 9 metros do alvo principal, e nenhum alvo pode ser atingido mais de uma vez. Ele pode optar por afetar menos alvos secundários do que o máximo.

CRESCER ESPINHOS

Escola Transmutação; **Nível** druida 3, patrulheiro 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Área quadrado de 6 metros/nível
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos parcial; **Resistência à Magia** sim

Qualquer vegetação cobrindo o solo na área da magia se torna muito dura e pontiaguda sem alterar a sua aparência.

Em áreas de terra nua, raízes e radículas agem da mesma forma. Normalmente, *crescer espinhos* pode ser conjurador em qualquer ambiente ao ar livre, exceto águas abertas, gelo, neve pesada, deserto de areia ou pedra nua. Qualquer criatura que se desloca a pé para dentro

ou através da área da magia recebe 1d4 pontos de dano perfurante a cada 1,5 metros de movimento através da área espinhenta.

Qualquer criatura que recebe dano desta magia também deve ser bem sucedida em um teste de Reflexos ou sofrer danos aos seus pés e pernas que diminuem o deslocamento em terra pela metade. Esta perda de velocidade tem duração de 24 horas ou até que a criatura machucada receba uma magia de cura (que também restaura pontos de vida perdidos). Outro personagem pode remover a penalidade do alvo, tendo 10 minutos para aplicar bandagens às lesões e se tiver sucesso em um teste de Cura contra uma CD igual ao do teste de resistência da magia.

Armadilhas mágicas são difíceis de detectar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Percepção para encontrar *crescer espinhos*. A CD é 25 + o nível da magia, ou 28 para *crescer espinhos* (ou 27 para *crescer espinhos* conjurador por um patrulheiro). A magia *crescer espinhos* não pode ser desativada com a perícia Operar Mecanismo.

CRESCIMENTO ANIMAL

Escola Transmutação; **Nível** druida 5, patrulheiro 4, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo um animal (Imenso ou menor)
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim

O animal alvo cresce para o dobro de seu tamanho normal e oito vezes o seu peso normal. Esta alteração muda a categoria de tamanho do animal para o próximo maior, concede um bônus de tamanho de +8 para a Força e bônus de tamanho de +4 para a Constituição (portanto, 2 pontos de vida extra por DV) e impõe uma penalidade de tamanho de -2 para a Destreza. O bônus de armadura natural já existente da criatura aumenta em 2. A mudança de tamanho também afeta o modificador do animal para a CA, jogadas de ataque e seu dano base. O espaço ocupado pelo animal e o alcance mudam de forma apropriada para o novo tamanho, mas seu deslocamento não muda. Se o ambiente ao redor do animal é insuficiente para o crescimento desejado, ele atinge o tamanho máximo possível e pode fazer um teste de Força (usando a sua Força aumentada) para estourar qualquer parede no processo. Se falhar no teste, fica restrito ao ambiente, sem danificar o material ao seu redor. A magia não pode ser usada para esmagar uma criatura ao aumentar seu tamanho.

Todo o equipamento usado ou transportado pelo animal é igualmente aumentado pela magia, embora esta mudança não tenha efeito sobre as propriedades mágicas de qualquer tipo de equipamento. Qualquer item aumentado que deixe a posse da criatura aumentada imediatamente retorna ao seu tamanho normal.

A magia por si não permite o comando de um animal aumentado.

Vários efeitos mágicos que aumentam o tamanho não se acumulam.

CRIAR ÁGUA

Escola Invocação (criação) [água]; **Nível** clérigo 0, druida 0, paladino 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito até 8 litros de água/nível
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia gera água potável, com as mesmas propriedades de água de chuva limpa. A água pode ser criada em uma área tão pequena como a que realmente irá conter o líquido, ou numa área de três vezes mais larga, possivelmente criando um aguaceiro enchendo vários recipientes pequenos. Essa água desaparece após um dia se não for consumida.

Nota: magias de invocação não podem criar substâncias ou objetos dentro de uma criatura. Água pesa 1 quilo por litro. Um metro cúbico de água contém cerca de 1000 litros.

CRIAR ALIMENTOS

Escola Invocação (criação); **Nível** clérigo 3
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito alimento e água capaz de sustentar três seres humanos ou um cavalo/nível por 24 horas
Duração 24 horas; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

A comida que esta magia cria é simples e altamente nutritiva, ainda que um pouco sem graça. Alimentos criados decaem e se tornam intragáveis depois de 24 horas, embora possam ser mantido frescos por mais 24 horas, ao conjurar a magia *purificar alimentos* sobre eles.

A água criada por esta magia é tão limpa quanto a água da chuva, e não estraga como a comida.

CRIAR CHAMAS

Escola Evocação [fogo]; **Nível** druida 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 0 metros
Efeito chama na palma da mão
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Chamas, tão brilhantes quanto uma tocha, aparecem na palma da mão do conjurador. As chamas não prejudicam nem o conjurador nem o seu equipamento.

Além de fornecer a iluminação, as chamas podem ser arremessadas ou usadas para tocar inimigos. O conjurador pode atacar um oponente com um ataque de toque corpo a corpo, causando 1d6+1 pontos de dano por fogo por nível de conjurador (máximo de +5). Alternativamente, o conjurador pode lançar as chamas com um alcance de 36 metros, como se elas fossem uma arma de arremesso. Ao fazer isso, ele ataca com um ataque de toque à distância (sem nenhuma penalidade alcance) e causa o mesmo dano que um ataque corpo a corpo. Assim que o conjurador lançar as chamas, uma nova chama aparece em sua mão. Cada ataque que ele faz reduz a duração restante da magia por 1 minuto. Se um ataque reduz a duração restante para 0 minuto ou menos, a magia termina após a resolução do ataque.

Esta magia não funciona debaixo d'água.

CRIAR ITENS EFÊMEROS

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S, M (pequeno pedaço de matéria do mesmo tipo de item que o conjurador pretende criar com criar itens efêmeros)
Alcance 0 metros

Efeito objeto solto, não mágico de material vegetal não vivo, até 30 centímetros cúbicos/nível
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador cria um objeto não mágico e solto, de matéria inanimada de origem vegetal. O volume do item criado não pode ser superior a 30 centímetros cúbicos por nível de conjurador. O conjurador deve ser bem sucedido em um teste da perícia Ofícios apropriada para fazer um item complexo.

A tentativa de usar qualquer objeto criado como um componente material faz com que a magia falhe.

CRIAR ITENS TEMPORÁRIOS

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 10 minutos
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Duração consulte o texto
Esta magia funciona como *criar itens efêmeros*, exceto que o conjurador também pode criar um objeto de origem mineral: pedra, cristal, metal ou algo semelhante. A duração do produto criado depende de sua dureza relativa e raridade, conforme indicado na tabela a seguir.

Exemplos de Dureza e Raridade	Duração
Matéria vegetal	2 horas/nível
Pedra, cristal, metais comuns	1 hora/nível
Metais preciosos	20 minutos/nível
Gemas	10 minutos/nível
Metal raro *	1 rodada/nível

* Inclui adamante, prata alquímica e mitral. O conjurador não pode utilizar *criar itens temporários* para criar um item de ferro frio.

CRIAR MORTOS-VIVOS

Escola Necromancia [mal]; **Nível** clérigo 6, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 hora
Componentes V, S, M (pote de barro com terra de sepultura e gema de ônix valor de pelo menos 50 PO por DV de mortos-vivos a serem criados)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo um cadáver
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Uma magia mais potente do que *animar os mortos*, ela permite infundir um corpo com energia negativa para criar tipos mais poderosos de mortos-vivos: carniçais, lívidos, múmias e mohrgs (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). O tipo, ou tipos, de mortos-vivos que o conjurador pode criar é baseado em seu nível de conjurador, como mostrado abaixo.

Nível de Conjurador	Morto-Vivo Criado
11° ou menor	Carniçal
12°-14°	Lívido
15°-17°	Múmia
18° ou superior	Mohrg

O conjurador pode criar mortos-vivos menos poderosos do que o seu nível permitiria se quiser. Mortos-vivos criados por esta magia não estão automaticamente sob o controle de seu animador. Se o conjurador é capaz de comandar mortos-vivos, pode tentar os comandar enquanto a criatura morta-viva se forma.

Esta magia deve ser conjurada durante a noite.

CRIAR MORTOS-VIVOS MAIOR

Escola Necromancia [mal]; **Nível** clérigo 8, feiticeiro/mago 8
Essa magia funciona como *criar mortos-vivos*, exceto que o conjurador pode criar tipos mais poderosos e inteligentes de mortos-vivos: sombras, aparições, espectros e devoradores (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). O tipo ou tipos de mortos-vivos criados é baseado no nível de conjurador, como mostrado abaixo.

Nível de Conjurador	Morto-Vivo Criado
15° ou menor	Sombra
16°-17°	Aparição
18°-19°	Espectro
20° ou maior	Devorador

CRIAR PASSAGENS

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (sementes de gergelim)
Alcance toque
Efeito abertura de 1,5 metros por 2,6 metros, com 3 metros de profundidade mais 1,5 metros/ três níveis adicionais
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador cria uma passagem em madeira, gesso ou paredes de pedra, mas não através de metal ou outros materiais mais duros. A passagem tem 3 metros de profundidade, mais um adicional de 1,5 metros por três níveis de conjurador acima do 9° (4,5 metros no 12°, 6 metros no 15° a um máximo de 7,5 metros de profundidade no 18° nível). Se a espessura da parede for maior do que a profundidade da passagem criada, então o único efeito de criar passagens simplesmente faz um nicho ou um túnel curto. Várias conjurações de *criar passagens* podem, então, formar uma passagem continua e atravessar paredes muito grossas. Quando a duração de *criar passagens* expirar, as criaturas dentro da passagem são ejetadas para fora via a saída mais próxima. Se alguém dissipa *criar passagens* ou o conjurador dispersa a magia, criaturas na passagem são ejetadas pela saída mais próxima, se houver mais de uma, ou pela única saída, se houver apenas uma.

CÚPULA DE PROTEÇÃO CONTRA A VIDA

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 6, druida 6
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S, FD
Alcance 3 metros
Área emanação com 3 metros de raio, centrada no conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
O conjurador cria um campo de energia hemisférico móvel que impede a entrada da maioria dos tipos de seres vivos.

O efeito expulsa animais, aberrações, dragões, fadas, gigantes, humanoides, animais mágicos, humanoides monstruosos, limos, plantas e insetos, mas não constructos, elementais, extraplanares ou mortos-vivos.

Esta magia pode ser usada apenas defensivamente, não agressivamente. Forçar uma barreira de abjuração contra criaturas que a magia mantém à distância destrói a barreira.

CÚPULA DE PROTEÇÃO CONTRA AS PLANTAS

Escola Abjuração; **Nível** druida 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 3 metros
Área emanação com 3 metros de raio, centrada no conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

A magia *cúpula de proteção contra as plantas* cria uma barreira móvel invisível, que mantém todas as criaturas dentro da cúpula protegidas contra ataques de criaturas do tipo planta ou plantas animadas. Tal como acontece com muitas magias de abjuração, forçar uma barreira de abjuração contra criaturas que a magia mantém a distância destrói a barreira.

CURA PLENA

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 6, druida 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Cura plena permite canalizar energia positiva em uma criatura para eliminar ferimentos e outras aflições. Ela encerra imediatamente toda e qualquer das seguintes condições adversas que afetam o alvo: dano de habilidade, cego, confuso, pasmo, ofuscado, surdo, doente, exausto, fatigado, com o intelecto enfraquecido, insano, nauseado, envenenado, enojado e atordoado. Ela também cura 10 pontos de vida por nível de conjurador, com um máximo de 150 pontos no 15º nível.

Cura plena não remove níveis negativos ou restaura valores de atributos drenados de forma permanente.

Se usado contra um morto-vivo, *cura plena* age como *doença plena*.

CURA PLENA EM MASSA

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 9
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvos uma ou mais criaturas, elas não podem ter mais de 9 metros entre si

Essa magia funciona como *cura plena*, exceto como descrito acima. O número máximo de pontos de vida restaurados a cada criatura é 250.

CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS

Escola Invocação (cura); **Nível** bardo 4, clérigo 4, druida 5

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves*, exceto que cura 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +20).

CURAR FERIMENTOS CRÍTICOS EM MASSA

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 8, druida 9

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves em massa*, exceto que cura 4d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +40).

CURAR FERIMENTOS GRAVES

Escola Invocação (cura); **Nível** bardo 3, clérigo 3, druida 4, paladino 4, patrulheiro 4

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves*, exceto que cura 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +15).

CURAR FERIMENTOS GRAVES EM MASSA

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 7, druida 8

Esta magia funciona como *curar ferimentos leves em massa*, exceto que cura 3d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +35).

CURAR FERIMENTOS LEVES

Escola Invocação (cura); **Nível** bardo 1, clérigo 1, druida 1, paladino 1, patrulheiro 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade para metade (inofensivo); consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo); consulte o texto

Ao colocar a mão sobre uma criatura viva, o conjurador canaliza energia positiva que cura 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +5). Como mortos-vivos são alimentados por energia negativa, esta magia causa dano a eles em vez de curar seus ferimentos. Uma criatura morta-viva pode aplicar resistência à magia, e também pode efetuar um teste de resistência de Vontade para receber metade do dano.

CURAR FERIMENTOS LEVES EM MASSA

Escola Invocação (cura); **Nível** bardo 5, clérigo 5, druida 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, elas não podem estar a mais de 9 metros uma da outra
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade para metade (inofensivo) ou Vontade para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo) ou sim; consulte o texto

O conjurador canaliza energia positiva para curar 1d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +25) em cada criatura selecionada. Como outras magias de cura, *curar ferimentos leves em massa* causa dano a mortos-vivos em sua área em vez de curá-los. Cada morto-vivo afetado pode tentar um teste de resistência de Vontade para receber apenas metade do dano.

CURAR FERIMENTOS MODERADOS

Escola Invocação (cura); **Nível** bardo 2, clérigo 2, druida 3, paladino 3, patrulheiro 3

Esta magia funciona exatamente como a magia *curar ferimentos leves*, exceto que ela cura 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +10).

CURAR FERIMENTOS MODERADOS EM MASSA

Escola Invocação (cura); **Nível** bardo 6, clérigo 6, druida 7

Esta magia funciona exatamente como a magia curar ferimentos

leves em massa, exceto que ela cura 2d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +30).

CURAR MONTARIA

Escola Invocação (cura); **Nível** paladino 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo montaria tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Essa magia funciona como *cura plena*, mas afeta apenas a montaria especial do paladino que a conjura (geralmente um cavalo).

DANÇA IRRESISTÍVEL

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração 1d4+1 rodadas
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim
O alvo sente um impulso inegável a dançar e começa a fazê-lo, com direito a dar passinhos ou sapatear. O efeito da magia faz com que seja impossível para o alvo fazer outra coisa além de saltitar e rebolar no lugar. O efeito impõe uma penalidade de -4 na Classe de Armadura e uma penalidade de -10 em testes de resistência de Reflexos, e nega qualquer bônus concedido a CA por um escudo. A dança do alvo provoca ataques de oportunidade a cada rodada. Um teste de vontade bem sucedido reduz a duração deste efeito para 1 rodada.

DEDO DA MORTE

Escola Necromancia [morte]; **Nível** druida 8, feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim
Essa magia causa instantaneamente 10 pontos de dano por nível de conjurador. Se o teste de resistência de Fortitude do alvo for bem sucedido, ele recebe apenas 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador. O alvo pode morrer se receber pontos de dano o suficiente, mesmo se for bem sucedido em seu teste de resistência.

DESEJO

Escola Universal; **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (diamante no valor de 25.000 PO)
Alcance consulte o texto
Alvo, Efeito e **Área** consulte o texto
Duração consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; veja o texto; **Resistência à Magia** sim
Desejo é a magia mais poderosa que um mago ou feiticeiro pode conjurar. Simplesmente ao dizer em voz alta, ele pode alterar a realidade para melhor o atender. Mesmo *desejo*, no entanto, tem seus limites.

Um *desejo* pode produzir qualquer um dos seguintes efeitos.

- Duplicar qualquer magia de feiticeiro/mago de 8° nível ou menor, desde que a magia não pertença a uma de suas escolas opostas.
- Duplicar qualquer magia que não seja de feiticeiro/mago de 7° nível ou menor, desde que a magia não pertença a uma de suas escolas opostas.
- Duplicar qualquer magia de feiticeiro/mago de 7° nível ou menor, mesmo que pertence a uma de suas escolas opostas.
- Duplicar qualquer magia que não seja de feiticeiro/mago de 6° nível ou menor, mesmo que pertença a uma de suas escolas opostas.
- Desfazer os efeitos nocivos de muitas outras magias, como *tarefa/missão* ou *insanidade*.
- Conceder a uma criatura um bônus inerente de +1 para um valor de habilidade. Duas a cinco magias *desejo* conjuradas em sucessão imediata podem conceder a uma criatura um bônus inerentes de +2 a +5 a um valor de habilidade (dois *desejos* para um bônus inerente de +2, três *desejos* para um bônus inerente de +3 e assim por diante). Bônus inerentes são instantâneos, portanto não podem ser dissipados. *Nota:* Um bônus inerente não pode ser superior a +5 para um único valor de habilidade, e bônus inerentes a uma habilidade específica não se acumulam, portanto, apenas o melhor valor é aplicado.
- Remover ferimentos e aflições. Um único *desejo* pode ajudar uma criatura por nível de conjurador, e todos os alvos são curados do mesmo tipo de aflição. Por exemplo, o conjurador poderia curar todo o dano que ele e seus companheiros sofreram, ou remover todos os efeitos de veneno de todos os membros de seu grupo, mas não fazer as duas coisas com o mesmo desejo.
- Reviver os mortos. Um desejo pode trazer uma criatura morta de volta à vida através da duplicação de uma magia *ressurreição*. Um desejo pode reviver uma criatura morta cujo corpo foi destruído, mas a tarefa requer dois *desejos*: um para recriar o corpo e outro para trazer o corpo de volta a vida novamente. Um *desejo* não impede um personagem que foi trazido de volta à vida de ganhar um nível negativo permanente.
- Transportar viajantes. Um *desejo* pode transportar uma criatura por nível de conjurador a partir de qualquer lugar em qualquer plano e colocar essas criaturas em qualquer outro lugar em qualquer plano, independentemente das condições locais. Um alvo não voluntário recebe um teste de resistência de Vontade para negar o efeito, e resistência à magia (se houver) é aplicada.
- Desfazer infortúnio. Um *desejo* pode desfazer um único evento recente. O *desejo* força uma nova jogada de qualquer teste feito na última rodada (incluindo o último turno do conjurador). A realidade se altera para acomodar o novo resultado. Por exemplo, um *desejo* poderia desfazer um sucesso em um teste de resistência de um adversário, um sucesso crítico confirmado de um inimigo (seja a jogada de ataque ou a jogada para confirmar o crítico), um teste de resistência fracassado de um aliado e assim por diante. A nova jogada, no entanto, pode ser tão ruim quanto ou pior do que a jogada original. Um alvo não voluntário recebe um teste de Vontade para negar o efeito, e resistência à magia (se houver) é aplicada.

O conjurador pode tentar usar um *desejo* para produzir efeitos maiores do que estes, mas isso é perigoso (o *desejo* pode perverter a intenção do conjurador com um cumprimento literal, mas indesejável ou apenas um cumprimento parcial, a critério do Mestre).

Magias duplicadas permitem teste de resistência e resistência à magia normalmente (mas a CD do teste de resistência é igual a o de uma magia de 9° nível).

Quando um *desejo* duplica uma magia com um componente material que custa mais de 10.000 PO, o conjurador deve fornecer este componente (além do diamante componente de 25.000 PO para esta magia).

DESEJO RESTRITO

Escola Universal; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (diamante no valor de 1.500 PO)
Alcance consulte o texto
Alvo, Efeito, Área consulte o texto
Duração consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Um *desejo restrito* permite criar quase qualquer tipo de efeito. Por exemplo, um *desejo restrito* pode fazer qualquer uma destas coisas:

- Duplicar qualquer magia de feiticeiro/mago de 6° nível ou menor, desde que a magia não pertença a uma de suas escolas opostas.
- Duplicar qualquer magia que não seja de feiticeiro/mago de 5° nível ou menor, desde que a magia não pertença a uma de suas escolas opostas.
- Duplicar qualquer magia de feiticeiro/mago de 5° nível ou menor, mesmo que ela pertença a uma das suas escolas opostas.
- Duplicar qualquer magia que não seja de feiticeiro/mago de 4° nível ou menor, mesmo que ela pertença a uma das suas escolas opostas.
- Desfazer os efeitos nocivos de muitas magias, como *insanidade*.
- Produzir qualquer outro efeito, cujo nível de poder esteja no mesmo patamar dos efeitos acima, como garantir que uma única criatura acerte automaticamente seu próximo ataque ou receba uma penalidade de -7 em seu próximo teste de resistência.

Uma magia duplicada permite testes de resistência e resistência à magia como sua versão normal, mas a CD do teste de resistência é igual ao de uma magia de 7° nível. Quando uma magia *desejo restrito* duplica uma magia com um componente material que custa mais de 1.000 PO, o conjurador deve fornecer esse componente (além do diamante de 1500 PO desta magia).

DESESPERO ESMAGADOR

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M
Alcance 9 metros
Área explosão em forma de cone
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

Um cone invisível de desespero causa uma grande tristeza nos alvos. Cada criatura afetada recebe uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de atributos, testes de perícia e jogadas de dano.

Desespero esmagador funciona como contramágica e dissipa *esperança*.

DESINTEGRAR

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (ímã e pitada de pó)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito raio
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial (objeto); **Resistência à Magia** sim

Um raio verde e fino brota do dedo apontado pelo conjurador. Ele deve ser bem sucedido em um ataque de toque a distância para acertar. Qualquer criatura atingida pelo raio recebe 2d6 pontos de dano por nível de conjurador (até um máximo de 40d6). Qualquer criatura reduzida a 0 ou menos pontos de vida por esta magia é totalmente desintegrada, deixando para trás apenas um montinho de poeira fina. Os equipamentos de uma criatura desintegrada não são afetados.

Quando usada contra um objeto, o raio simplesmente desintegra até um cubo de 3 metros de matéria inanimada. Normalmente a magia desintegra apenas uma parte de qualquer objeto ou estrutura alvo que seja muito grande.

O raio afeta até mesmo objetos construídos inteiramente de força, como uma *mão vigorosa* ou uma *muralha de energia*, mas não os efeitos mágicos, como um *globo de invulnerabilidade* ou um *campo antimagia*.

A criatura ou objeto que faz um teste de resistência de Fortitude bem sucedido é parcialmente afetado, recebendo apenas 5d6 pontos de dano. Se este dano reduz a criatura ou objeto a 0 ou menos pontos de vida, ela é totalmente desintegrada.

Apenas a primeira criatura ou objeto atingido pode ser afetado, ou seja, o raio afeta apenas um alvo por conjuração.

DESLOCAMENTO

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, M (pequeno laço de couro)
Alcance toque
Alvo criatura tocado
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo desta magia parece estar cerca de meio metro de distância de sua verdadeira localização. A criatura se beneficia com uma chance de falha de 50%, como se tivesse a ocultação total. Ao contrário de ocultação total real, *deslocamento* não impede que os inimigos escolham a criatura afetada como alvo. *Visão da verdade* revela a verdadeira localização do alvo e nega a chance de erro.

DESORIENTAR

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura ou objeto, até um cubo com 3 metros de lado
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência nenhum ou Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** não

Por meio desta magia, o conjurador desvia a informação de magias de adivinhação que revelam auras (*detectar o mal*, *detectar magia*, *discernir mentiras* e assim por diante). Ao conjurar a magia, o conjurador escolhe outro objeto dentro do alcance. Pela duração da magia, o alvo de *desorientar* é detectado como se fosse o outro objeto. Nem o alvo nem o objeto recebem um teste de resistência

contra este efeito. Magias de detecção fornecem informações com base no segundo objeto, em vez de o alvo real da detecção a não ser que o conjurador da detecção seja bem sucedido em um teste de resistência de Vontade. Por exemplo, o conjurador poderia fazer-se detectar como uma árvore se houver uma árvore dentro do alcance da magia: não é mal, incapaz de mentir, não maligna, de tendência neutra e assim por diante. Esta magia não afeta outros tipos de magia de adivinhação (*augúrio*, *detectar pensamentos*, *clarividência/clariaudiência* e outros).

DESPERTAR

Escola Transmutação; **Nível** druida 5
Tempo de Execução 24 horas
Componentes V, S, M (ervas e óleos no valor de 2.000 PO), FD
Alcance toque
Alvo animal ou árvore tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
O conjurador desperta uma árvore ou animal para uma consciência de nível humano. Para ter sucesso, ele deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD 10 + DV atual do animal, ou o DV que a árvore vai ter quando desperta). O animal ou árvore despertado é amigável ao conjurador. O conjurador não tem nenhuma empatia especial ou conexão com uma criatura que ele despertou, ainda que ela lhe sirva em tarefas ou empreendimentos específicos se o conjurador comunicar seus desejos a ela. Se o conjurador conjurar *despertar* novamente, qualquer criatura anteriormente despertada permanece amigável para ele, mas não irá mais realizar tarefas para ele a menos que tal favor seja de seu interesse.

Uma árvore desperta tem características como se fosse um objeto animado (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*), exceto que ela ganha o tipo planta e seus valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma são 3d6 cada. Uma planta desperta ganha a habilidade de mover seus membros, raízes, cipós, trepadeiras e assim por diante, e tem sentidos semelhantes ao de um ser humano.

Um animal desperto recebe 3d6 de Inteligência, +1d3 Carisma e +2 DV. Seu tipo torna-se animal mágico (animal melhorado). Um animal desperto não pode servir como um companheiro animal, familiar ou montaria especial.

Uma árvore ou animal desperta pode falar uma língua que o conjurador saiba, mais um idioma adicional que o conjurador saiba por ponto de bônus de Inteligência (se houver). Esta magia não funciona em um animal ou uma planta com um valor de Inteligência maior que 2.

DESPISTAR

Escola Ilusão (invenção, sensação); **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo, Efeito o conjurador/uma sósia ilusória
Duração 1 rodada/nível (D) e concentração+3 rodadas; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum ou Vontade desacredita (se interagido); consulte o texto; **Resistência à Magia** não
O conjurador se torna invisível (como *invisibilidade maior*, uma sensação), e ao mesmo tempo, uma sósia ilusória dele (como *imagem maior*, uma invenção) aparece. O conjurador está então livre para ir para qualquer lugar enquanto sua sósia se desloca em outra direção. A cópia aparece dentro do alcance, mas depois se move como o conjurador a direcionar (o que exige concentração a partir da primeira rodada após a conjuração). O conjurador pode fazer a invenção aparecer sobreposta perfeitamente sobre seu próprio corpo, de modo que os observadores não percebem que uma imagem apareceu e ele se tornou invisível. O conjurador e a cópia podem então seguir em direções diferentes. O sósia se move com o deslocamento do conjurador e pode falar e gesticular como se fosse real, mas não pode atacar ou conjurar magias, embora possa fingir fazê-lo.

A cópia ilusória dura pelo tempo que o conjurador se concentrar sobre ela mais 3 rodadas adicionais. Depois de cessar a concentração, a sósia ilusória continua a realizar a mesma atividade até que a duração expire. A *invisibilidade maior* dura 1 rodada por nível, independentemente da concentração.

DESTRUIÇÃO

Escola Necromancia [morte]; **Nível** clérigo 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (símbolo sagrado ou profano com custo de 500 PO)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim
Essa magia causa 10 pontos de dano por nível de conjurador de forma instantânea. Se a magia matar o alvo, consome os restos mortais totalmente em uma chama sagrada (ou profana) (mas não o seu equipamento ou posses). Se o teste de resistência de Fortitude do alvo for bem sucedido, ele recebe apenas 10d6 pontos de dano. A única forma de restaurar a vida de um personagem que não foi bem sucedido no teste de resistência contra esta magia (e foi morto) é a utilização de *ressurreição verdadeira*, uma magia *desejo* bem articulada seguida por uma magia *ressurreição*, ou um *milagre*.

DESTRUIÇÃO RASTEJANTE

Escola Invocação (convocação); **Nível** Druida 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)/30 metros; consulte o texto
Efeito quatro enxames de insetos
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude parcial; consulte o texto; **Resistência à Magia** não
Esta magia convoca quatro grandiosos enxames de insetos que mordem e picam. Estes enxames aparecem adjacentes uns ao outros, mas podem ser guiados para se mover de forma independente. Trate estes enxames como enxames de centopeias (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*) com os seguintes ajustes: os enxames têm 60 pontos de vida cada e causam 4d6 pontos de dano com seu ataque de enxame. O teste para resistir ao seu veneno e distração deve ultrapassar a CD do teste de resistência da magia. Criaturas capturadas em mais de um enxame só recebem o dano e fazem o teste de resistência uma vez.

O conjurador pode convocar os enxames para que eles compartilhem a área de outras criaturas. Como uma ação padrão, o conjurador pode comandar qualquer número de enxames a avançar sobre qualquer alvo a menos de 30 metros do conjurador. O conjurador não

pode comandar qualquer enxame a se mover para mais de 30 metros dele, e se ele se mover a mais de 30 metros de qualquer enxame, o enxame em questão permanece estacionário, atacando qualquer criatura em sua área (o enxame pode ser comandado novamente se o conjurador se mover dentro do alcance de 30 metros).

DETECTAR ANIMAIS OU PLANTAS

Escola Adivinhação; **Nível** Druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área emanação em forma de cone
Duração concentração, até 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador pode detectar um determinado tipo de animal ou planta dentro de um cone que emana dele em qualquer direção que ele olhe. O conjurador deve pensar em uma espécie de animal ou planta específica quando utiliza a magia, mas pode mudar o tipo animal ou planta a cada rodada. A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo o conjurador busca uma determinada área ou se concentra em um tipo específico de animal ou planta.

1ª Rodada: Presença ou ausência desse tipo de animal ou vegetal na área.

2ª Rodada: Número de indivíduos da espécie especificada na área e a condição do espécime mais saudável .

3ª Rodada: Condição (consulte abaixo) e localização de cada indivíduo presente. Se um animal ou uma planta está fora de sua linha de visão, o conjurador pode discernir sua direção, mas não a sua localização exata.

Condições: Quando analisadas por esta magia, estas são as condições dadas:

Normal: Possui pelo menos 90% dos pontos de vida, está livre de doenças.

Bem: Possui de 30% a 90 % dos pontos de vida restantes.

Mal: Possui menos de 30% dos pontos de vida remanescentes, possui alguma doença ou que sofre de uma lesão debilitante.

Fraco: Zero ou menos pontos de vida restantes, sofre de uma doença que reduziu um valor de habilidade para 5 ou menos ou incapacitado.

Se uma criatura de enquadra em mais de uma categoria, a magia indica a mais fraca das duas.

A cada rodada o conjurador pode girar para detectar uma espécie de animal ou planta em uma nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metais comuns, uma folha fina de chumbo, ou 1 metro de madeira ou blocos de terra a bloqueia.

DETECTAR ARMADILHAS

Escola Adivinhação; **Nível** Druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 18 metros
Área emanação em forma de cone
Duração concentração, até 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador pode detectar poços simples, quedas mortais e enroscos, assim como armadilhas mecânicas feitas de materiais naturais. A magia não detecta armadilhas complexas, incluindo alçapões.

Detectar armadilhas detecta certos perigos naturais como areia movediça (enrosco), um sumidouro (poço), ou paredes de rochas naturais com danos estruturais (queda mortal). Ela não revela outras condições potencialmente perigosas. Esta magia não detecta armadilhas mágicas (exceto as que operam por poço, queda mortal ou armadilhas; consulte a magia armadilha), nem as mecanicamente complexas, nem aquelas que foram desarmadas ou inutilizadas.

A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo o conjurador estuda uma determinada área.

1ª Rodada: Presença ou ausência de armadilhas.

2ª Rodada: Número de armadilhas e a localização de cada uma. Se uma armadilha está fora da linha de visão do conjurador, ele pode discernir a sua direção, mas não a sua localização exata.

Cada rodada adicional: O funcionamento geral e gatilho de uma determinada armadilha examinada pelo conjurador.

A cada rodada, ele pode virar-se para examinar uma nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metais comuns, uma folha fina de chumbo, ou 1 metro de madeira ou blocos de terra a bloqueia.

DETECTAR A ORDEM

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 1
Essa magia funciona como *detectar o mal*, exceto que detecta as auras de criaturas ordeiras, clérigos de divindades ordeiras, magias bondosas e itens mágicos ordeiros, e o alvo fica vulnerável a uma aura ordeira esmagadora se for caótico.

DETECTAR O BEM

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 1
Essa magia funciona como *detectar o mal*, exceto que detecta as auras

Detectar Caos/Mal/Bem/Ordem

		Poder da Aura			
Criatura/Objeto	Nenhum	Fraco	Moderado	Forte	Esmagador
Criatura[1] desta tendência (DV)	4 ou menos	5 a 10	11 a 25	26 a 50	51 ou mais
Mortos-vivos desta tendência (DV)	-	2 ou menos	3 a 8	9 a 20	21 ou mais
Extraplanares desta tendência (DV)	-	1 ou menos	2 a 4	5 a 10	11 ou mais
Clérigo ou paladino de uma divindade[2] desta tendência (níveis de classe)	-	1	2 a 4	5 a 10	11 ou mais
Item mágico ou magia desta tendência (nível de conjurador)	5º ou menos	6º a 10º	11º a 15º	16º a 20º	21º ou mais

1 Exceto por mortos-vivos e extraplanares, que têm suas próprias entradas na tabela.
2 Alguns personagens que não são clérigos podem irradiar uma aura de poder equivalente.
A descrição da classe indica como isso se aplica.

de criaturas bondosas, clérigos ou paladinos de divindades bondosas, magias bondosas e itens mágicos bondosos, e o alvo fica vulnerável a uma aura bondosa esmagadora se for maligno.

DETECTAR O CAOS

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 1

Essa magia funciona como *detectar o mal*, exceto que detecta as auras de criaturas caóticas, clérigos de divindades caóticas, magias caóticas e itens mágicos caóticos, e o alvo fica vulnerável a uma aura caótica esmagadora se for ordeiro.

DETECTAR O MAL

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 1

Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S, FD

Alcance 18 metros

Área emanação em forma de cone

Duração concentração, até 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador pode sentir a presença do mal. A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo ele estuda uma determinada área ou alvo.

1ª *Rodada:* Presença ou ausência do mal.

2ª *Rodada:* Número de auras malignas (criaturas, objetos ou magias) na área e o poder da aura maligna mais potente.

Se o conjurador possui uma tendência bondosa e o poder da aura mais forte é esmagadora (consulte a tabela), e os DV ou o nível da fonte da aura é pelo menos duas vezes maior que o nível do personagem, ele permanece atordoado por 1 rodada e a magia acaba.

3ª *Rodada:* O poder e a localização de cada aura. Se uma aura está fora de sua linha de visão, então o conjurador pode discernir a sua direção, mas não a sua localização exata.

Poder da Aura: O poder de uma aura maligna depende do tipo de criatura ou objeto maligna que o conjurador está detectando e seus DV, o nível de conjurador, ou (no caso de um clérigo) seu nível de classe; consulte a tabela na página anterior. Se uma aura se enquadra em mais do que uma categoria de força, a magia indica a mais forte das duas.

Aura Residual: Uma aura maligna perdura após a fonte original ser dissipada (no caso de uma magia) ou destruída (no caso de uma criatura ou item mágico). Se detectar o mal é conjurado e dirigido a tal local, a magia indica uma aura de força quase imperceptível (menos potente do que uma aura fraca). O tempo que a aura permanece neste nível depende de sua força original:

Força Original	Duração da Aura Residual
Fraca	1d6 rodadas
Moderada	1d6 minutos
Forte	1d6 × 10 minutos
Esmagadora	1d6 dias

Animais, armadilhas, venenos e outros perigos potenciais não são malignos e, como tal, não são detectados por esta magia. Criaturas com intenções malignas contam como criaturas malignas para o propósito desta magia.

A cada rodada, o conjurador pode voltar *detectar o mal* para uma nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metais comuns, uma folha fina de chumbo, ou 1 metro de madeira ou blocos de terra a bloqueia.

DETECTAR MAGIA

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 0, clérigo 0, druida 0, feiticeiro/mago 0

Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S

Alcance 18 metros

Área emanação em forma de cone

Duração concentração, até 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador pode detectar auras mágicas. A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo ele estuda uma determinada área ou alvo.

1ª *Rodada:* Presença ou ausência de auras mágicas.

2ª *Rodada:* Número de diferentes auras mágicas e o poder da aura mágica mais potente.

3ª *Rodada:* A força e a localização de cada aura. Se os itens ou criaturas que emanam as auras estão na linha de visão, o conjurador pode fazer um teste da perícia Conhecimento (arcano) para determinar a escola de magia envolvida em cada uma. (Faça um teste por aura: CD 15+ nível da magia ou 15+1/2 do nível do conjurador para um efeito não baseado em uma magia). Se a aura emana de um item mágico, o conjurador pode tentar identificar as suas propriedades (consulte a perícia Artes Mágicas).

Áreas mágicas, múltiplos tipos de magia ou fortes emanações mágicas locais podem distorcer ou ocultar auras mais fracas.

Poder da Aura: O poder de uma aura depende do nível da magia ativa ou do nível de conjurador de um item; consulte a tabela anexa. Se uma aura se enquadra em mais de uma categoria, *detectar magia* indica a mais forte das duas.

Aura Residual: Uma aura mágica perdura após a fonte original ser dissipada (no caso de uma magia) ou ser destruída (no caso de um item mágico). Se *detectar magia* é conjurada e dirigida a tal localização, a magia indica uma aura de força quase imperceptível (menos potente do que uma aura fraca). O tempo que a aura permanece neste nível fraca depende de sua força original:

Força Original	Duração da Aura Residual
Fraca	1d6 rodadas
Moderada	1d6 minutos
Forte	1d6 × 10 minutos
Esmagadora	1d6 dias

DETECTAR MAGIA

Magia ou Objeto	Poder da Aura			
	Fraco	Moderado	Forte	Esmagadora
Magia ativa (nível de magia)	3º ou menor	4º a 6º	7º a 9º	10º+ (nível de divindade)
Item mágico (nível de conjurador)	5º ou menor	6º a 11º	12º a 20º	21º+ (artefato)

Extraplanares e elementais não são mágicos por si mesmos, mas se forem invocados, a invocação pode ser detectada. A cada rodada, o conjurador pode voltar detectar magia para uma nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metais comuns, uma folha fina de chumbo, 1 metro de madeira ou blocos de terra a bloqueia.

Detectar magia pode ser feita permanente com uma magia *permanência*.

DETECTAR MORTOS-VIVOS

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 1, paladino 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (terra de sepultura)
Alcance 18 metros
Área emanação em forma de cone
Duração concentração, até 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador pode detectar a aura que envolve criaturas mortas-vivas. A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo ele estuda determinada área.

1ª Rodada: Presença ou ausência de auras de mortos-vivos.

2ª Rodada: Número de auras de mortos-vivos na área e a força da aura dos mortos-vivos mais fortes presentes. Se o conjurador possui uma tendência bondosa e a força da aura do morto vivo mais poderoso é esmagadora (consulte a tabela abaixo), e a criatura possui DV duas vezes maiores que o nível do personagem que conjura esta magia, ele permanece atordoado por 1 rodada e a magia acaba.

3ª Rodada: A força e a localização de cada aura dos mortos-vivos dentro do alcance. Se uma aura está fora da linha de visão do conjurador, então ele pode discernir a sua direção, mas não a sua localização exata.

Poder da Aura: A força da aura de um morto-vivo é determinada pelos DV da criatura morta-viva, como informado na tabela abaixo.

Aura Residual: A aura dos mortos-vivos permanece após sua fonte original ser destruída. Se *detectar mortos-vivos* é conjurado e dirigido a um destes locais, a magia indica uma aura de força quase imperceptível (menos potente do que uma aura fraca). Quanto tempo a aura permanece neste nível depende de sua força original, indicado na tabela abaixo.

DV	Força	Duração da Aura Residual
1 ou menos	Fraca	1d6 rodadas
2-4	Moderada	1d6 minutos
5-10	Forte	1d6 × 10 minutos
11 ou maior	Esmagadora	1d6 dias

A cada rodada, o conjurador pode virar-se para detectar mortos-vivos em uma nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metais comuns, uma folha fina de chumbo, ou 1 metro de madeira ou blocos de terra a bloqueia.

DETECTAR PENSAMENTOS

Escola Adivinhação [afeta a mente]; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F/FD (pedaço de cobre)
Alcance 18 metros
Área emanação em forma de cone
Duração concentração, até 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** não

O conjurador pode detectar pensamentos superficiais. A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo ele estuda uma determinada área ou alvo.

1ª Rodada: Presença ou ausência de pensamentos (oriundos de criaturas conscientes com valor de Inteligência 1 ou superior).

2ª Rodada: Número de mentes pensantes e valor de Inteligência de cada uma. Se a Inteligência mais alto for 26 ou maior (pelo menos 10 pontos a mais do que o valor de Inteligência do conjurador), ele permanece atordoado por 1 rodada e a magia se encerra. Esta magia não permite determinar a localização das mentes pensantes se o conjurador não pode ver as criaturas cujos pensamentos ele detecta.

3ª Rodada: Pensamentos superficiais de qualquer mente na área. Um teste de resistência de Vontade do alvo impede o conjurador de ler os seus pensamentos. Ele deve conjurar *detectar pensamentos* novamente para ter outra chance. Criaturas da inteligência animal (1 ou 2) possuem pensamentos simples, instintivos.

A cada rodada, o conjurador pode virar-se para *detectar pensamentos* em uma nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metais comuns, uma folha fina de chumbo, ou 1 metro de madeira ou blocos de terra a bloqueia.

DETECTAR PORTAS SECRETAS

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 18 metros
Área emanação em forma de cone
Duração concentração, até 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador pode detectar portas secretas, compartimentos, esconderijos e assim por diante. Somente passagens, portas ou aberturas que foram especificamente construídas para escapar à detecção são detectadas por esta magia. A quantidade de informação revelada depende de quanto tempo o conjurador estuda uma determinada área ou alvo.

1ª Rodada: Presença ou ausência de portas secretas.

2ª Rodada: Número de portas secretas e a localização de cada uma. Se uma aura está fora da linha de visão do conjurador, então ele pode discernir a sua direção, mas não a sua localização exata.

Cada rodada adicional: O funcionamento do mecanismo de gatilho de uma passagem secreta examinada pelo conjurador. A cada rodada, ele pode virar-se para detectar portas secretas em uma nova área. A magia pode penetrar barreiras, mas 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metais comuns, uma folha fina de chumbo, ou 1 metro de madeira ou blocos de terra a bloqueia.

DETECTAR SONDAGEM

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaço de espelho e uma miniatura de corneta acústica de latão)
Alcance 12 metros
Área emanação centrada no conjurador com raio de 12 metros
Duração 24 horas
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador imediatamente percebe de qualquer tentativa de

observá-lo por meio de uma magia ou efeito de adivinhação (sondagem). A área da magia irradia do conjurador e se move quando ele se move. O conjurador sabe a localização de todas as sondas mágicas dentro da área de efeito.

Se a tentativa de vidência se origina dentro da área, o conjurador também sabe sua localização, caso contrário, o conjurador e o alvo que efetua a sondagem imediatamente fazem testes de nível de conjurador opostos (1D20 + nível de conjurador). Se o conjurador pelo menos igualar o resultado de quem efetua a sondagem, ele recebe uma imagem de quem efetua a sondagem e um sentido preciso de sua direção e distância.

DETECTAR VENENOS

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 0, druida 0, paladino 1, patrulheiro 1, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo ou **Área** uma criatura, um objeto ou um cubo de 1,5 metros
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador pode determinar se uma criatura, objeto ou área foi envenenado ou é venenoso. Ele pode determinar o tipo exato de veneno com um teste de Sabedoria com CD 20. Um personagem com a perícia Ofícios (alquimia) pode tentar um teste com CD 20 se o teste de Sabedoria falhar, ou pode tentar o teste de Ofícios (alquimia) antes do teste de Sabedoria. A magia pode penetrar barreiras, mas 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metais comuns, uma folha fina de chumbo, ou 1 metro de madeira ou blocos de terra a bloqueia.

DIFICULTAR DETECÇÃO

Escola Abjuração; **Nível** patrulheiro 4, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pó de diamante no valor de 50 PO)
Alcance toque
Alvo criatura ou objeto tocado
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)
A criatura ou objeto protegido torna-se difícil de detectar por magias de adivinhação, tais como *clarividência/clariaudiência*, *localizar objetos* e *detectar magias*. *Dificultar detecção* também impede a localização por itens mágicos como *bolas de cristal*. Se a adivinhação é tentada contra a criatura ou item protegido, o conjurador da adivinhação deve ser bem sucedido em um teste de nível de conjurador (1d20+ nível de conjurador) contra uma CD de 11+ o nível de conjurador de quem conjurou *dificultar detecção*. Se o conjurador conjurar *dificultar detecção* em si mesmo ou em um item atualmente em sua posse, a CD é 15+ o nível de conjurador.
Se conjurar em uma criatura, *dificultar detecção* protege o equipamento da criatura da mesma forma que a protege.

DISCERNIR LOCALIZAÇÃO

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 8, feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, FD
Alcance ilimitado
Alvo uma criatura ou objeto
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Uma magia *discernir localização* está entre os mais poderosos meios para localizar criaturas ou objetos. Nada menos do que uma magia *limpar a mente* ou a intervenção direta de uma divindade impede o conjurador de aprender a localização exata de um único indivíduo ou objeto. *Discernir localização* contorna meios normais de proteção de sondagem ou localização. A magia revela o nome da criatura ou a localização do objeto (lugar, nome, nome da empresa, nome da construção ou informações semelhantes), comunidade, condado (ou divisão política similar), país, continente e o plano de existência onde o alvo se encontra.

Para encontrar uma criatura com esta magia, o conjurador deve ter visto a criatura ou ter algum item que pertenceu a ele. Para encontrar um objeto, ele deve tê-lo tocado pelo menos uma vez.

DISCERNIR MENTIRAS

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 4, paladino 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, elas não podem tem mais de 9 metros entre si
Duração concentração, até 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** não
A cada rodada, o conjurador concentra em um alvo dentro de seu alcance. Ele sabe se o alvo de forma deliberada e consciente profere mentiras discernindo distúrbios em sua aura. A magia não revela a verdade, descobre imprecisões não intencionais ou necessariamente revela evasões.

A cada rodada, o conjurador pode se concentrar em um alvo diferente.

DISCO FLUTUANTE

Escola Evocação [força]; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (gota de mercúrio)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito disco de força com 1 metro de diâmetro
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador cria um objeto circular de força ligeiramente côncavo, de forma circular que o segue e pode transportar cargas para ele . O disco é de 1 metro de diâmetro e 0,25 centímetros de profundidade em seu centro. Ele pode suportar 100 quilos por nível de conjurador. Se for utilizado para o transporte de um líquido, sua capacidade é de 7,5 litros. O disco flutua aproximadamente 1 metro acima do solo e permanece nivelado. Ele flutua enquanto dentro do alcance da magia e acompanha o conjurador com um deslocamento não maior que o deslocamento normal do conjurador por rodada. Se não for direcionado de outra forma, ele permanece a uma distância constante de 1,5 metros do conjurador. O disco deixa de existir quando a duração da magia acaba. O disco também deixa de existir se o conjurador se mover para de seu alcance ou tentar mover o disco a de mais de 1 metro de distância da superfície abaixo dele. Quando o disco desaparece, tudo o que estava sobre ele cai sobre a superfície do solo ou piso abaixo dele.

DISFARÇAR-SE

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 10 minutos/nível (D)
O conjurador — incluindo roupas, armaduras, armas e equipamento — fica com uma aparência diferente. Pode parecer até 30 centímetros mais baixo ou mais alto, magro, gordo ou de peso mediano. O conjurador não pode mudar o seu tipo de criatura (embora possa aparecer como criatura de outro subtipo). A extensão da mudança da aparência depende do conjurador. Ele pode adicionar ou ocultar um detalhe menor, ou até parecer uma pessoa completamente diferente ou mesmo de outro gênero.

A magia não fornece as habilidades ou maneirismos da forma escolhida, nem altera a percepção tátil (toque) ou sonora (som) do conjurador ou de seu equipamento. Se o conjurador usar esta magia para criar um disfarce, ele recebe um bônus de +10 no teste da perícia Disfarce. Uma criatura que interage com a sensação pode efetuar um teste de resistência de Vontade para reconhecer a ilusão.

DISJUNÇÃO DO MAGO

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Área todos os efeitos mágicos e itens mágicos dentro de uma explosão de 12 metros de raio, ou um item mágico (consulte o texto)
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** não
Todos os efeitos mágicos e itens mágicos dentro do raio da magia, exceto aqueles que o conjurador empunha ou toque, são disjuntadas. Isso significa que magias e efeitos similares à magia são desfeitos e destruídos completamente (terminando o efeito de uma magia como *dissipar magia*), e cada item mágico permanente deve fazer um teste de resistência de Vontade bem sucedido ou ser transformado em um artigo normal pela duração desta magia. Um item empunhado por uma criatura usa seu próprio bônus de Vontade ou bônus de Vontade de seu possuidor, o que for maior. Se o resultado da jogada de um teste de resistência de um item resulta em um 1 natural, o item é destruído em vez de ser suprimido.

O conjurador também tem uma chance de 1% por nível de conjurador de destruir um *campo de antimagia*. Se o *campo de antimagia* sobrevive à disjunção, nenhum item dentro dele é disjuntado.

O conjurador também pode usar esta magia para atingir um único item. O item recebe um teste de resistência de Vontade com uma penalidade de -5 para evitar ser destruído permanentemente. Mesmo artefatos estão sujeitos à disjunção do mago, embora exista apenas uma chance de 1% por nível de conjurador de afetar realmente esses itens poderosos. Se esta jogada for bem sucedida, o poder do artefato é desfeito e destruído (sem salvar). Se um artefato é destruído, o conjurador deve fazer um teste de resistência de vontade com CD 25 ou permanentemente perder todas as habilidades de conjuração. Essas habilidades não podem ser recuperadas por magia mortal, nem mesmo por *milagre* ou *desejo*. Destruir artefatos é um negócio perigoso, e tem 95% de probabilidade de atrair a atenção de algum ser poderoso que tenha um interesse ou conexão com o dispositivo.

DISSIMULAR TENDÊNCIA

Escola Abjuração; **Nível** bardo 1, clérigo 2, paladino 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura ou objeto
Duração 24 horas
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
A magia *dissimular tendência* esconde a tendência de um objeto ou uma criatura de todas as formas de adivinhação.

DISSIPAR MAGIA

Escola Abjuração; **Nível** bardo 3, clérigo 3, druida 4, paladino 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo ou **Área** um mago, criatura ou objeto
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador pode usar dissipar magia para encerrar uma magia contínua que foi conjurada em uma criatura ou objeto, para suprimir temporariamente as habilidades mágicas de um item mágico ou para anular a magia de outro mago. Uma magia dissipada termina como se a sua duração se encerrasse. Algumas magias, como detalhado em suas descrições, não podem ser afetadas por dissipar magia. Dissipar magia pode dissipar (mas não anular) efeitos similares à magia. O efeito de uma magia com duração instantânea não pode ser dissipado, porque o efeito mágico já acabou antes de dissipar magia poder ter efeito.

O conjurador pode usar dissipar magia de duas maneiras: dissipar um alvo ou contramágica.

Dissipar Alvo: Um objeto, criatura ou magia é o alvo de dissipar magia. O conjurador faz um teste de dissipar (1d20+ seu nível de conjurador) e comparar com a magia com o maior nível de conjurador (CD = 11+ nível de conjurador da magia). Se bem sucedido, a magia acaba. Se não, compare o mesmo resultado com a magia com o segundo maior nível de conjurador. Repita esse processo até que ele tenha dissipado uma magia que afeta o alvo, ou o conjurador simplesmente falha em dissipar qualquer magia.

Por exemplo, um conjurador de 7º nível conjura dissipar magia tem como alvo uma criatura afetada por *pele rochosa* (12º nível de conjurador) e voo (6º nível de conjurador). O resultado do teste de nível de conjurador é 19. Este resultado não é alto o suficiente para acabar com a *pele rochosa* (que teria exigido 23 ou mais), mas é alto o suficiente para acabar com o voo (que só exige 17). Se o resultado do teste de dissipar fosse 23 ou mais, a *pele rochosa* teria sido dissipada, deixando a magia voo intacta. Caso o resultado fosse 16 ou menos, nenhuma magia teria sido afetada.

O conjurador também pode usar dissipar magia especificamente para acabar com uma magia que afeta o alvo ou uma magia que afeta uma área (como uma *muralha de fogo*). Ele deve nomear o efeito mágico específico que será seu alvo. Se o seu teste de nível de conjurador for igual ou maior do que a CD daquela magia, ela termina. Nenhuma outra magia ou efeito sobre o alvo é dissipada se o resultado do teste não for alto o suficiente para acabar com o efeito desejado.

Se o conjurador escolher um objeto ou criatura que está sob o efei-

to de uma magia em curso (como um monstro invocado pela magia convocar criaturas), ele faz um teste de dissipar para acabar com a magia que convocou o objeto ou criatura.

Se o objeto alvo é um item mágico, o conjurador faz um teste de dissipar contra o nível de conjurador do item (CD = 11+ o nível de conjurador do item). Se bem sucedido, todas as propriedades mágicas do item são suprimidas por 1d4 rodadas, após o qual o item recupera suas propriedades mágicas. Um item suprimido se torna não mágico pela duração do efeito. Uma abertura interdimensional (como uma mochila de carga) fica temporariamente fechada. As propriedades físicas de um item mágico mantêm-se inalteradas: Uma espada mágica reprimida ainda é uma espada (uma espada obra-prima, na verdade). Artefatos e divindades não são afetados pela magia dos mortais, como esta.

O conjurador é bem sucedido automaticamente em seu teste de dissipar contra qualquer magia que ele mesmo tenha conjurado.

Contramágica: Quando *dissipar magia* é usado desta maneira, ela tem como alvo um mago e é conjurada como uma contramágica. Ao contrário de uma contramágica verdadeira, ela pode não funcionar. O conjurador deve fazer um teste de dissipar para conter a magia de outro mago.

DISSIPAR MAGIA MAIOR

Escola Abjuração; **Nível** bardo 5, clérigo 6, druida 6, Feiticeiro/Mago 6
Alvo ou **Área** um mago, criatura ou objeto, ou uma explosão com 6 metros de raio.

Esta magia funciona como *dissipar magia*, exceto que pode encerrar mais de uma magia em um alvo e pode ser usada sobre várias criaturas.

O conjurador pode usar *dissipar magia maior* de três maneiras: dissipar um alvo, dissipar área ou contramágica.

Dissipar Alvo: Funciona exatamente como em *dissipar magia*, mas em sua forma maior pode dissipar uma magia para cada quatro níveis de conjurador que o conjurador possua, começando com as magias de nível mais alto nível e seguir afetando magias de níveis menores.

Além disso, *dissipar magia maior* tem a chance de dissipar qualquer efeito que *remover maldição* pode remover mesmo se *dissipar magia* não pode dissipar o efeito. A CD deste teste é igual a CD da maldição.

Dissipar Área: Quando *dissipar magia maior* é usado desta forma, a magia afeta tudo dentro de uma explosão com 6 metros de raio. Jogue um teste de dissipar e aplique o resultado deste teste para cada criatura na área, como alvos de dissipar magia. Para cada objeto dentro da área que é o alvo de um ou mais magias, aplique o teste de dissipar como acontece com as criaturas. Itens mágicos não são afetados por dissipar área.

Para cada magia cuja área ou efeito tenha seu ponto de origem dentro da área de *dissipar magia maior*, aplique o resultado do teste de dissipar. Para cada magia em curso cuja área se sobrepõe a área de *dissipar magia maior*, aplique o resultado do teste de dissipar para acabar com o efeito, mas somente dentro da área de sobreposição.

Se um objeto ou criatura que está sob o efeito de uma magia em curso (como um monstro invocado pela magia convocar criaturas) está na área de atuação de *dissipar magia maior*, aplique o resultado do teste de dissipar para acabar com a magia que convocou esse objeto ou criatura (devolvendo a criatura ou objeto para seu local de origem), além de tentar dissipar uma magia que tem como alvo a criatura ou objeto.

O conjurador pode escolher ser bem sucedido automaticamente em seu teste de dissipar contra qualquer magia que ele mesmo tenha conjurado.

Contramágica: Funciona como *dissipar magia*, mas o conjurador recebe um bônus de +4 em seu teste de dissipar para combater a magia de outro mago.

DISSIPAR A ORDEM

Escola Abjuração [caos]; **Nível** clérigo 5

Esta magia funciona como dissipar o mal, exceto que o conjurador fica cercado por energia caótica amarela tremulante e a magia afeta criaturas e magias ordeiras, ao invés de maléficas.

DISSIPAR O BEM

Escola Abjuração [mal]; **Nível** clérigo 5

Esta magia funciona como dissipar o mal, exceto que o conjurador fica cercado por energia profana escura oscilante e a magia afeta criaturas e magias bondosas, ao invés de maléficas.

DISSIPAR O CAOS

Escola Abjuração [ordem]; **Nível** clérigo 5, paladino 4

Esta magia funciona como dissipar o mal, exceto que o conjurador fica cercado por energia ordeira de cor azul constante e a magia afeta criaturas e magias caóticas, ao invés de maléficas.

DISSIPAR O MAL

Escola Abjuração [bem]; **Nível** clérigo 5, paladino 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo ou alvos o conjurador e uma criatura extraplanar maléfica tocada de outro plano, ou o conjurador e um encantamento ou magia em uma criatura ou objeto tocado
Duração 1 rodada/nível ou até a magia ser descarregada, o que ocorrer primeiro
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** consulte o texto

Uma aura branca e difusa cerca o conjurador. Esta energia tem três efeitos:

Em primeiro lugar, o conjurador recebe um bônus de deflexão de +4 em sua CA contra ataques de criaturas maléficas.

Em segundo lugar, ao fazer um ataque toque corpo a corpo bem sucedido contra uma criatura extraplanar maléfica, o conjurador pode enviar esta criatura de volta ao seu plano de origem. A criatura pode negar os efeitos com um teste de resistência de Vontade bem sucedido (resistência à magia se aplica). Este uso descarga e encerra a magia.

Em terceiro lugar, com um toque o conjurador pode dissipar qualquer magia de encantamento conjurado por uma criatura maléfica ou qualquer magia com o descritor [mal]. Magias que não podem ser dissipadas por *dissipar magia* também não podem ser dissipadas por dissipar o mal. Testes de resistência e resistência à magia não se aplicam a este efeito. Este uso efetua uma descarga e encerra a magia.

DOENÇA PLENA

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 6
Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de resistência Vontade para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Doença plena cobre um sujeito com energia negativa, que causa 10 pontos de dano por nível de conjurador (até um máximo de 150 pontos no 15° nível). Se a criatura é bem sucedida em seu teste de resistência, doença plena apenas causa metade do dano. Doença plena não pode reduzir os pontos de vida do alvo para menos de 1.

Se usado em uma criatura morta-viva, doença plena age como *cura plena*.

DOMINAR ANIMAL

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** Druida 3
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo um animal
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Esta magia permite que o conjurador encante o animal alvo e o ordene com comandos simples, como "Ataque", "Corra" e "Pegue". Comandos suicidas ou autodestrutivos (incluindo uma ordem para atacar uma criatura duas ou mais categorias de tamanho maior do que o animal dominado) são simplesmente ignorados.

Dominar animal estabelece uma ligação mental entre o conjurador e a criatura alvo. O animal pode ser comandado com uma ordem mental silenciosa enquanto ele permanecer dentro do alcance. O conjurador não precisa ver a criatura para controlá-la. Ele não recebe informações sensoriais direto da criatura, mas sabe o que está se passando. Por estar comandando o animal com sua própria inteligência, o conjurador pode o fazer realizar ações normalmente além de sua própria compreensão. O conjurador não precisa se concentrar exclusivamente no controle da criatura, a menos que ele esteja tentando orientá-la a fazer algo que normalmente não poderia fazer. Alterar as suas instruções ou dar um novo comando a uma criatura dominada é o equivalente de redirecionar uma magia, portanto, é uma ação de movimento.

DOMINAR MONSTROS

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 9
Alvo uma criatura
Esta magia funciona como *dominar pessoas*, exceto que a magia não é restrita pelo tipo de criatura.

DOMINAR PESSOAS

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 4, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo de um humanoide
Duração 1 dia/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
O conjurador pode controlar as ações de qualquer criatura humanoide através de uma ligação telepática que ele estabelece com a mente do alvo.

Se o conjurador e o alvo compartilham um idioma, geralmente é possível forçar o alvo a agir como o conjurador desejar, dentro dos limites das suas capacidades. Se nenhum idioma comum existe, o conjurador pode apenas comunicar comandos básicos, tais como "Venha aqui", "Vá lá", "Lute" e "Fique quieto". O conjurador sabe que o se passa com o alvo, mas não irá receber informações sensoriais direta entrada a partir dele, nem pode se comunicar telepaticamente. Depois de ter dado um comando de uma criatura dominada, o alvo continua a tentar realizar esse comando a exclusão de todas as outras atividades, exceto aquelas necessárias para a sobrevivência do dia-a-dia (como dormir, comer e assim por diante). Devido a essa gama limitada de atividade, um teste de Sentir Motivação contra CD 15 (em vez de 25) pode determinar que o comportamento do alvo é influenciado por um efeito de encantamento (consulte a descrição da perícia Sentir Motivação).

Alterar as ordens ou dar a uma criatura dominada um novo comando é uma ação de movimento.

Ao concentrar-se totalmente na magia (uma ação padrão), o conjurador pode receber a informação sensorial completa, tal como interpretada pela mente do alvo, embora ele ainda não consiga se comunicar com o conjurador. Ele não pode realmente ver através dos olhos do alvo, por isso não é tão bom quanto estar lá mesmo, mas o conjurador ainda tem uma boa ideia do que está acontecendo.

Alvos resistem a esse controle, e qualquer alvo forçado a tomar medidas contra a sua natureza recebe um novo teste de resistência com um bônus de +2. Obviamente, ordens autodestrutivas não são cumpridas. Uma vez que o controle é estabelecido, o alcance em que ele pode ser exercido é ilimitado, desde que o conjurador e o alvo estejam no mesmo plano. O conjurador não precisa ver o alvo para controlá-lo.

Se o conjurador não passar pelo menos uma rodada concentrando-se no alvo a cada dia, ele recebe um novo teste de resistência para libertar-se da dominação.

Proteção contra o mal ou uma magia de efeito similar pode impedir o conjurador de exercer seu controle ou usar a conexão telepática enquanto o alvo está protegido, mas tal efeito não dissipa a magia automaticamente.

DRENAR ENERGIA

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 9, feiticeiro/mago 9
Teste de Resistência Fortitude parcial; consulte o texto para *dreno temporário*
Esta magia funciona como *dreno temporário*, exceto que a criatura atingida recebe 2d4 níveis negativos temporários. Vinte e quatro horas depois, o alvo deve efetuar um teste de resistência de Fortitude (CD = CD do teste de resistência da magia *drenar energia*) para cada nível negativo. Se o teste for bem sucedido, o nível negativo relativo à jogada específica é removido. Se falhar, este nível negativo torna-se permanente.

Uma criatura morta-viva atingida por esta magia recebe 2d4 × 5 pontos de vida temporários por 1 hora.

DRENAR FORÇA VITAL

Escola Necromancia [morte, mal]; **Nível** clérigo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S

Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração instantânea/10 minutos por DV de alvo; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
O conjurador drena a força vital de uma criatura e a usa para alimentar o seu próprio poder. Ao conjurar esta magia, o conjurador toca uma criatura viva que tenha -1 ou menos pontos de vida. Se o alvo falhar em seu teste de resistência, ele morre e o conjurador ganha 1d8 pontos de vida temporários e um bônus de melhoria de +2 em sua Força. Além disso, o nível de conjurador efetivo sobe em +1, melhorando efeitos de magia que dependem do nível de conjurador. Este aumento no nível de conjurador efetivo não concede ao conjurador acesso a mais magias. Os efeitos desta magia duram por 10 minutos por DV da criatura alvo.

DRENO TEMPORÁRIO

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito raio de energia negativa
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
O conjurador aponta seu dedo e dispara um raio negro de energia negativa que suprime a força vital de qualquer criatura viva que ele ataca. Ele deve efetuar um ataque de toque à distância para acertar. Ao acertar, o alvo recebe 1d4 níveis negativos temporários (consulte o Anexo 1). Níveis negativos se sobrepõem.

Assumindo que o alvo sobreviva, ele recupera os níveis perdidos depois de um número de horas igual ao nível de conjurador (máximo de 15 horas). Normalmente, os níveis negativos possuem uma chance de se tornar permanentes, mas os níveis negativos de dreno temporário não duram tempo suficiente para fazê-lo.

Uma criatura morta-viva atingida por esta magia recebe 1D4 × 5 pontos de vida temporários por 1 hora.

ELEGÂNCIA DO GATO

Escola Transmutação; **Nível** bardo 2, druida 2, patrulheiro 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (punhado de pelos de gato)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim
A criatura transmutada se torna mais graciosa, ágil e coordenada. A magia concede um bônus de melhoria de +4 para a Destreza, acrescentando os benefícios usuais à CA, testes de resistência de Reflexos e outros usos do modificador de Destreza.

ELEGÂNCIA DO GATO EM MASSA

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 6, druida 6, feiticeiro/mago 6
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, elas não podem tem mais de 9 metros entre si
Esta magia funciona como *elegância do gato*, exceto que afeta várias criaturas.

ELO TELEPÁTICO

Escola Adivinhação; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (duas cascas de ovos de criaturas diferentes)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvos o conjurador e mais uma criatura disposta/três níveis, não podem ter mais de 9 metros entre si
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador forja uma ligação telepática entre ele mesmo e um número de criaturas voluntárias, cada uma com um valor de Inteligência 3 ou superior. Cada criatura incluída no vínculo está ligada a todos as outras. As criaturas podem se comunicar telepaticamente pelo vínculo, independentemente de idioma. Nenhum poder especial ou influência é estabelecido como resultado do vínculo. Uma vez que o vínculo é formado, ele funciona a qualquer distância (embora não a partir de um plano para outro).

Se desejar, o conjurador pode deixar-se de fora da ligação telepática forjada. Esta decisão deve ser tomada no momento da conjuração. Elo telepático pode ser feito permanente com uma magia *permanência*, embora esta magia só una duas criaturas por conjuração de permanência.

ELOQUÊNCIA

Escola Transmutação; **Nível** bardo 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 10 minutos/nível (D)
O discurso do conjurador se torna fluente e mais crível, fazendo com que aqueles que o ouvem acreditem em cada palavra que ele diga. O conjurador recebe um bônus de +20 em testes de Blefar feitos para convencer outro da verdade de suas palavras. Este bônus não se aplica para outros usos da perícia Blefar, como fintas em combate, criar uma distração para se esconder ou comunicar uma mensagem escondida via insinuações.

Se um efeito mágico é usado contra o conjurador para detectar suas mentiras ou forçá-lo a falar a verdade, o usuário do efeito deve ser bem sucedido em um teste de nível de conjurador (1d20+ nível de conjurador) contra uma CD de 15+ o nível de conjurador para ter sucesso. Uma falha significa que o efeito não detecta as mentiras do conjurador ou não o força a falar somente a verdade.

EMENDAR

Escola Transmutação; **Nível** bardo 0, clérigo 0, druida 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S
Alcance 3 metros
Alvo um objeto de até 0,5 quilo/nível
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)
Esta magia repara objetos danificados, restaurando 1d4 pontos de vida a ele. Se o objeto possui a condição quebrado, esta condição é removida se o objeto é restaurado a pelo menos metade de seus pontos de vida originais. Todas as peças de um objeto devem estar presentes

para esta magia funcionar. Itens mágicos podem ser reparados por esta magia, mas o conjurador deve ter um nível de conjurador igual ou maior do que o do objeto. Itens mágicos que são destruídos (com o pontos de vida ou menos) podem ser reparados com essa magia, mas ela não restaura suas habilidades mágicas. Essa magia não afeta criaturas (incluindo construtos). Esta magia não tem efeito sobre os objetos que foram torcidos ou transmutados, mas ainda pode reparar os danos causados a tais itens.

ENCANTAR ANIMAIS

Escola Encantamento (encanto) [afeta a mente]; **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Alvo um animal
Esta magia funciona como *encantar pessoa*, exceto que afeta uma criatura do tipo animal.

ENCANTAR MONSTROS

Escola Encantamento (encanto) [afeta a mente]; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 4
Alvo uma criatura viva
Duração 1 dia/nível
Esta magia funciona como *encantar pessoa*, exceto que o efeito não é limitado por tipo ou tamanho de criatura.

ENCANTAR MONSTROS EM MASSA

Escola Encantamento (encanto) [afeta a mente]; **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 8
Componentes V
Alvo 1 ou mais criaturas, elas não podem tem mais de 9 metros entre si
Duração 1 dia/nível
Essa magia funciona como *encantar monstros*, exceto que encantar monstros em massa afeta um número de criaturas cujos DV combinados não excedam o dobro do nível do conjurador, ou pelo menos uma criatura independente de seus DV. Se houver mais alvos potenciais do que o conjurador pode afetar, ele escolhe um alvo por vez até que ele escolha uma criatura com mais DV do que ele pode afetar.

ENCANTAR PESSOA

Escola Encantamento (encanto) [afeta a mente]; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura humanoide
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Este encanto faz que uma criatura humanoide considere o conjurador como seu amigo de confiança e aliado (trate a atitude do alvo como prestativa). Se a criatura está sendo ameaçada ou atacada pelo conjurador ou seus aliados, no entanto, ela recebe um bônus de +5 em seu teste de resistência.

A magia não permite que o conjurador controle a pessoa encantada como se fosse um autômato, mas ela percebe suas palavras e ações da forma mais favorável. O conjurador pode tentar dar as ordens ao alvo, mas deve ser bem sucedido em um teste de Carisma oposto para convencê-lo a fazer algo que ele não faria normalmente (novas tentativas não são permitidas). Uma criatura afetada nunca obedece a ordens suicidas ou obviamente prejudiciais, mas pode ser convencida de que algo muito perigoso pode valer a pena.

Qualquer ato do conjurador ou de seus aliados aparentes que ameace a pessoa encantada quebra a magia. O conjurador deve falar a língua da pessoa para comunicar seus comandos, ou ser bom em mímica.

ENCARNAÇÃO FANTASMAGÓRICA

Escola Ilusão (fantasma) [medo, afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 9
Alvos qualquer número de criaturas, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Esta magia funciona como *assassino fantasmagórico*, exceto que podem afetar mais de uma criatura. Só as criaturas afetadas podem ver a criatura fantasmagórica que os ataca, mas o conjurador pode ver os atacantes como formas sombrias.

Se um alvo for bem sucedido em teste de resistência de Fortitude, ainda recebe 3d6 pontos de dano e permanece atordoado por 1 rodada. O alvo também recebe 1d4 pontos de dano em sua Força.

ENCOLHER ITEM

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo um objeto tocado de até 30 centímetros cúbicos/nível
Duração 1 dia/nível; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
O conjurador é capaz de reduzir um item não mágico (se ele estiver dentro do limite de tamanho) a 1/16 do seu tamanho normal em cada uma das dimensões (até cerca de 1/4.000 do volume e massa original). Essa alteração reduz efetivamente o tamanho do objeto em quatro categorias. Opcionalmente, ele pode alterar a sua composição para algo parecido a um tecido. Objetos alterados por *encolher item* podem ser devolvidos à sua composição e tamanho normais com um leve choque com qualquer superfície sólida ou por uma palavra de comando a escolha do conjurador. Mesmo um fogo ardente e seu combustível podem ser reduzidos por esta magia. Restaurar o objeto encolhido ao seu tamanho e composição normal encerra a magia.

Encolher item pode ser feito permanente com uma magia *permanência*; neste caso o objeto afetado pode ser reduzido e ampliado um número indefinido de vezes, mas apenas pelo conjurador original.

ENCONTRAR ARMADILHAS

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível
O conjurador recebe uma visão intuitiva sobre o funcionamento de armadilhas. Ele ganha um bônus de intuição igual a 1/ 2 do seu nível de conjurador (máximo de +10) em testes de Percepção efetuados para *encontrar armadilhas* enquanto a magia estiver em vigor. O conjurador efetua um teste para perceber as armadilhas que existam dentro de um raio de 3 metros, mesmo que ele não esteja ativamente procurando por elas. É importante salientar que

encontrar armadilhas não garante a habilidade de desativar as armadilhas que o conjurador possa encontrar.

ENCONTRAR O CAMINHO

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 6, clérigo 6, druida 6
Tempo de Execução 3 rodadas
Componentes V, S, F (conjunto de contas para adivinhação)
Alcance pessoal ou toque
Alvo o conjurador ou criatura tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência nenhum ou Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** não ou sim (inofensivo)

O alvo desta magia pode encontrar o caminho mais curto, a rota física mais direta a destino proeminente especificado, como uma cidade, torre, lago ou calabouço. O local pode ser ao ar livre ou no subsolo, desde que seja proeminente. Por exemplo, a cabine de um caçador não é proeminente o suficiente, mas um campo de exploração madeireira é. *Encontrar o caminho* funciona em relação a locais, e não objetos ou criaturas em uma localidade. O local deve estar no mesmo plano que o alvo no momento da conjuração.

A magia permite ao alvo sentir a direção correta que acabará por levá-lo ao seu destino, indicando em momentos adequados o caminho exato a seguir ou ações físicas que devem ser tomadas. Por exemplo, a magia permite ao alvo a sentir qual passagem em caverna ele deve escolher quando estiver em uma bifurcação. A magia termina quando o destino é alcançado ou a duração expirar, o que ocorrer primeiro. *Encontrar o caminho* pode ser usado para guiar o alvo e seus companheiros do efeito de uma magia labirinto em uma única rodada, ao especificar o destino como "fora do labirinto". Essa adivinhação é direcionada para o destinatário, e não para seus companheiros, e seu efeito não pode prever ou impedir as ações de criaturas (incluindo guardas) que possam tomar medidas que se oponham ao conjurador, ou alvo, seguir o caminho revelado por esta magia.

ENFRAQUECER O INTELECTO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (punhado de argila, cristal ou esferas de vidro)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

As pontuações de Inteligência e Carisma da criatura alvo caem para 1. A criatura afetada é incapaz de usar habilidades baseada em Inteligência ou Carisma, conjurar magias, entender idiomas ou comunicar-se de forma coerente. Ainda assim, sabe quem seus amigos são e pode segui-los e até mesmo protegê-los. O alvo permanece neste estado até que *cura plena*, *desejo restrito*, *milagre* ou *desejo* seja usado para cancelar o efeito de enfraquecer o intelecto. Uma criatura que pode conjurar magias arcanas, como um feiticeiro ou um mago, recebe uma penalidade de -4 em seu teste de resistência.

ENFRAQUECER PLANTAS

Escola Transmutação; **Nível** druida 3, patrulheiro 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance consulte o texto
Alvo ou **Área** consulte o texto
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia possui duas versões.

Podar Crescimento: Esta versão da magia faz com que a vegetação normal dentro de um alcance longo (120m+12m/nível) encolha para cerca de um terço de seu tamanho normal, desenroscando-se e tornando-se menos fechada. A vegetação afetada parece ter sido cuidadosamente podada e cortada. Esta versão de *enfraquecer plantas* dissipa automaticamente quaisquer magias ou efeitos que aumentem plantas, tais como *enredar*, *ampliar plantas* e *muralha de espinhos*.

À escolha do conjurador, a área pode ser um círculo com 30 metros de raio, um semicírculo com 45 metros de raio, ou um quarto de círculo com 60 metros de raio. Ele também pode designar porções da área que não são afetadas.

Tolher Crescimento: Esta versão da magia afeta todas as plantas normais dentro de um alcance de 800 metros, reduzindo sua produtividade potencial ao longo do ano seguinte à metade do normal. Essa magia não tem efeito sobre criaturas do tipo planta.

ENREDAR

Escola Transmutação; **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área plantas em uma dispersão com 12 metros de raio
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos parcial; consulte o texto; **Resistência à Magia** nenhum

Esta magia faz com que a grama alta, ervas daninhas e outras plantas envolvam os inimigos dentro da área de efeito, ou aqueles que entrem na área. Criaturas que não são bem sucedidas em seus testes de resistência recebem a condição de enredado. Criaturas que são bem sucedidas em seu teste podem se mover normalmente, mas as que permanecerem na área até o final de seu turno devem efetuar um novo teste. Criaturas que se entrem na área afetada devem efetuar um teste de resistência imediatamente. Aqueles que não são bem sucedidos devem encerrar sua movimentação e recebem a condição de enredado. Criaturas enredadas podem tentar se libertar com uma ação de movimento, fazendo um teste de Força ou teste da perícia Arte da Fuga. A CD para este teste é igual a CD do teste de resistência. Toda a área de efeito é considerada um terreno difícil, enquanto o efeito durar.

Se as plantas na área estão cobertas de espinhos, aqueles na área recebem 1 ponto de dano a cada falha do teste de resistência contra enredar ou quando falhar um teste para se libertar. Outros efeitos, dependendo das plantas locais, podem ocorrer a critério do Mestre.

ENVIAR MENSAGEM

Escola Evocação; **Nível** clérigo 4, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M/ FD (fio de cobre fino)
Alcance consulte o texto
Alvo uma criatura
Duração 1 rodada; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador contata uma criatura em específico, com o qual ele

está familiarizado e envia uma mensagem curta de até 25 palavras ao alvo. O alvo reconhece o remetente se ele o conhecer e pode responder da mesma maneira, imediatamente. Uma criatura com um valor de Inteligência tão baixo quanto 1 pode entender a mensagem, embora a capacidade do alvo de reagir é limitado por sua inteligência. Mesmo se a mensagem for recebida, o alvo não está obrigado a agir sobre ela de qualquer maneira.

Se a criatura em questão não está no mesmo plano de existência que o conjurador, há uma chance de 5% de que a mensagem não chegue. (As condições locais em outros planos podem piorar essa chance consideravelmente).

ERRANTE

Escola Invocação (criação); **Nível** druida 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito três ou mais arbustos errantes, eles não podem ter mais de 9 metros entre si; consulte o texto
Duração 7 dias ou 7 meses (D); consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
A magia *errante* cria 1d4+2 arbustos errantes com o modelo avançado (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). As criaturas voluntariamente ajudam o druida em combate ou batalha, cumprem uma missão específica ou servem como guarda-costas. As criaturas permanecem com o conjurador durante 7 dias, a menos que ele os disperse. Se os errantes são criados apenas para guarda, no entanto, a duração da magia é de 7 meses. Neste caso, os errantes só podem ser ordenados a guardar de algum sítio ou local. Errantes convocados com a função de guarda não podem mover-se fora do alcance da magia, que é medido a partir do ponto onde cada um apareceu pela primeira vez. O conjurador só pode ter uma versão de errante em vigor ao mesmo tempo. Conjurar esta magia enquanto outra conjuração de errante estiver em vigor dissipa a conjuração anterior. Os errantes possuem uma resistência ao fogo como arbustos errantes normais apenas se o terreno de onde eles são convocados é chuvoso, pantanoso ou úmido.

ESCONDER-SE DOS ANIMAIS

Escola Abjuração; **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes S, FD
Alcance toque
Alvos uma criatura tocada/nível
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim
Os animais não podem perceber as criaturas protegidas. Mesmo com capacidades sensoriais extraordinárias ou sobrenaturais como sentido às cegas, percepção às cegas, faro e sentido sísmico, os animais não conseguem detectar ou localizar os alvos da magia. Animais simplesmente agem como se as criaturas protegidas não estivessem lá. Se um personagem protegido toca um animal ou ataca qualquer criatura, mesmo com uma magia, a magia acaba para todos os alvos.

ESCONDER-SE DOS MORTOS VIVOS

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvos uma criatura tocada/nível
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Mortos-vivos não podem ver, ouvir ou cheirar criaturas protegidas por esta magia. Mesmo capacidades sensoriais extraordinárias ou sobrenaturais, tais como sentido às cegas, percepção às cegas, faro e sentido sísmico, não conseguem detectar ou localizar os alvos da magia. Mortos-vivos não inteligentes (tais como esqueletos ou zumbis) são automaticamente afetados e agem como se as criaturas protegidas não estivessem lá. Um morto-vivo inteligente recebe um único teste de resistência de Vontade. Se ele falhar, não pode ver qualquer um dos seres protegidos. Se ele tem razão para acreditar que adversários invisíveis estão presentes, no entanto, pode tentar encontrá-los ou atacá-los. Se uma criatura protegida tenta canalizar energia positiva, afastar ou comandar mortos-vivos, tocar em uma criatura morta-viva ou atacar qualquer criatura, mesmo com uma magia, o efeito acaba para todos os alvos.

ESCRITA ILUSÓRIA

Escola Ilusão (fantasma) [afeta a mente]; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 minuto por página
Componentes V, S, M (tinta à base de chumbo no valor de 50 PO)
Alcance toque
Alvo um objeto tocado que não pese mais de 5 quilos
Duração um dia/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
O conjurador escreve instruções ou outras informações em um pergaminho, papel, ou de qualquer material adequado para a escrita. A *escrita ilusória* parece ser algum tipo de escrita estrangeira ou mágica. Somente a pessoa (ou pessoas) designada pelo conjurador no momento da conjuração pode ler o escrito, ele é incompreensível para qualquer outro personagem.

Qualquer criatura não autorizada que tente ler a escrita desencadeia um efeito ilusório potente e deve fazer um teste de resistência. Um teste bem sucedido significa a criatura pode desviar o olhar, apenas com uma leve sensação de desorientação. Uma falha significa que a criatura está sujeita a uma *sugestão* implantada no texto pelo conjurador no momento em que a *escrita ilusória* foi conjurada. A *sugestão* dura apenas 30 minutos. Sugestões típicas incluem "Feche o livro e saia", "Esqueça a existência deste bilhete", e assim por diante. Se dissipado com sucesso por *dissipar magia*, a *escrita ilusória* e sua mensagem secreta desaparecem. A mensagem oculta pode ser lida por uma combinação de *visão da verdade* com *ler magias* ou *compreender idioma*.

ESCUDO ARCANO

Escola Abjuração [força]; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)
Escudo arcano cria um escudo invisível de força que paira na frente ao

conjurador. Ele nega ataques de *mísseis mágicos* dirigidos ao conjurador. O disco também oferece um bônus de escudo de +4 para a CA. Este bónus aplica-se contra ataques de toque incorpóreos, uma vez que é um efeito de força. O escudo não tem penalidade de armadura nem gera chance de falha arcana.

ESCUDO DA FÉ

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pergaminho com um texto sagrado)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Esta magia cria um campo mágico cintilante ao redor do alvo que impede e desvia ataques. A magia concede ao alvo um bônus de deflexão de +2 na CA, com um adicional de +1 para o bônus a cada seis níveis (bônus máximo de deflexão de +5 no 18º nível).

ESCUDO DA ORDEM

Escola Abjuração [ordem]; **Nível** clérigo 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (relicário no valor de 500 PO)
Alcance 6 metros
Alvos uma criatura/nível em uma explosão com 6 metros de raio centrada no conjurador
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Um tênue brilho azul envolve os alvos, protegendo-os contra ataques, concedendo-lhes resistência às magias conjuradas por criaturas caóticas e tornando criaturas caóticas lentas quando elas atingem os alvos. Esta abjuração tem quatro efeitos.

Primeiro: Cada criatura protegida recebe um bônus de deflexão de +4 na CA e um bônus de resistência de +4 em testes de resistência. Ao contrário de *proteção contra o caos*, este benefício se aplica contra todos os ataques, e não apenas contra ataques de criaturas caóticas.

Segundo: Uma criatura protegida recebe resistência à magia 25 contra magias caóticas e magias conjuradas por criaturas caóticas.

Terceiro: A abjuração protege o alvo contra possessão e influência mental, exatamente como *proteção contra o caos*.

Quarto: Se uma criatura caótica é bem sucedida em um ataque corpo a corpo contra uma criatura protegida, o atacante fica lento (teste de resistência de Vontade nega. Funciona como a magia *lentidão*, mas a CD do teste de resistência é igual a CD de *escudo da ordem*).

ESCUDO DE FOGO

Escola Evocação [fogo ou frio]; **Nível feiticeiro/mago** 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (fósforo para o escudo quente; vaga-lume ou pirilampo para o escudo frio)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 rodada/nível (D)
Esta magia envolve o conjurador em chamas e causa dano a cada criatura que o ataque em combate corpo a corpo. As chamas também o protegem de ataques por frio ou por fogo, dependendo da escolha de chamas frias ou quentes para o seu *escudo de fogo*.

Qualquer criatura que acertar o conjurador com o seu corpo ou uma arma empunhada causa dano normal, mas também recebe 1d6 pontos de dano + 1 ponto por nível de conjurador (máximo de + 15) ao mesmo tempo. Este dano é um dano por frio (se o conjurador escolheu um escudo frio) ou dano por fogo (se ele escolheu um escudo quente). Se o atacante tem resistência à magia, ela aplica-se a este efeito. Criaturas empunhando armas de combate corpo a corpo com alcance não estão sujeitos a esse dano ao atacar.

Ao conjurar esta magia, o conjurador parece imolar-se, mas as chamas são finas e ondulantes, aumentando o nível de luz dentro de 3 metros em um nível, até luz normal. As chamas são azuis ou verdes se o escudo frio foi conjurado, violeta ou vermelho se o escudo quente é empregado. Os poderes especiais de cada versão são os seguintes:

Escudo Frio: As chamas são frias ao toque. O conjurador recebe apenas metade do dano de ataques baseados em fogo. Se tal ataque permitir um teste de Reflexos para receber apenas metade do dano, o conjurador não recebe nenhum dano se o teste for bem sucedido.

Escudo Quente: As chamas são quentes ao toque. O conjurador recebe apenas metade do dano de ataques baseados no frio. Se tal ataque permitir um teste de Reflexos para receber apenas metade do dano, o conjurador não recebe nenhum dano se o teste for bem sucedido.

ESCUDO ENTRÓPICO

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)
Um campo mágico aparece ao redor do conjurador, brilhando com uma explosão caótica de tons multicoloridos. Este campo desvia flechas, raios e outros ataques à distância. Cada ataque à distância dirigido ao conjurador para o qual o atacante teve de efetuar uma jogada de ataque possui 20% de chance de erro. (Similar aos efeitos de ocultação). Outros ataques que simplesmente funcionam a distância não são afetados.

ESCULPIR O SOM

Escola Transmutação; **Nível** bardo 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvos 1 criatura ou objeto/nível, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
O conjurador pode alterar os sons que as criaturas ou objetos fazem. Ele pode criar sons, abafar sons ou transformar sons em sons diferentes. Todas as criaturas ou objetos afetados devem ser transmutados da mesma forma. Uma vez que a transmutação é feita, o conjurador não pode mudá-la. O conjurador pode alterar detalhes dos sons, mas não pode criar palavras com as quais ele não está familiarizado. Um conjurador cuja voz é alterada drasticamente é incapaz de conjurar magias com componentes verbais.

ESCURIDÃO

Escola Evocação [escuridão]; **Nível** bardo 2, clérigo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, M/FD (pelo de morcego e pedaço de carvão)
Alcance toque
Alvo objeto tocado
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia faz com que um objeto irradie escuridão em um raio de 6 metros. Esta escuridão faz com que o nível de iluminação da área caia um nível, de luz brilhante à luz normal, de luz normal à penumbra ou de penumbra à escuridão. Essa magia não tem efeito em uma área que já esteja escura. Criaturas com vulnerabilidade leve ou sensibilidade a luz não recebem penalidades em luz normal. Todas as criaturas ganham ocultação (20% de chance de erro) na penumbra. Todas as criaturas ganham ocultação total (50% de chance de erro) em áreas de escuridão total. Criaturas com visão no escuro podem ver em uma área de penumbra ou escuridão sem penalidades. Fontes não mágicas de luz, tais como tochas e lanternas, não aumentam o nível de luz em uma área de escuridão. Fontes de luz mágicas só aumentam o nível de luz em uma área se forem de um nível de magia maior do que a *escuridão* conjurada.

Se *escuridão* é conjurada em um objeto pequeno, que depois é colocado dentro ou debaixo de uma cobertura à prova de luz, o efeito da magia é bloqueado até que a cobertura seja removida.

Esta magia não se acumula com ela mesma. A *escuridão* pode ser usada para combater ou dissipar qualquer magia de luz de nível igual ou menor.

ESCURIDÃO PROFUNDA

Escola Evocação [escuridão]; **Nível** clérigo 3
Duração 10 minutos/nível (D)

Esta magia funciona como *escuridão*, exceto que os objetos irradiam escuridão em um raio de 18 metros e o nível de luz é reduzido em dois níveis. Uma luz brilhante torna-se penumbra e uma luz normal torna-se escuridão. Áreas de pouca luz e escuridão tornam-se sobrenaturalmente escuras. Esta magia funciona como *escuridão*, mas até mesmo criaturas com visão no escuro não podem ver dentro da área de efeito da magia.

Esta magia não se acumula com ela mesma. *Escuridão profunda* pode ser usada para combater ou dissipar qualquer magia de luz de seu nível ou menor.

ESFERA CONGELANTE

Escola de Evocação [frio]; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (pequena esfera de cristal)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Alvo, **Efeito** ou **Área** consulte o texto
Duração instantânea ou 1 rodada/nível, consulte o texto
Teste de Resistência Reflexos para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Esfera congelante cria um globo gélido de energia fria que surge da ponta dos dedos do conjurador para o local que ele escolher, onde uma explosão de 12 metros de raio causa 1d6 pontos de dano por frio por nível de conjurador (máximo de 15d6) a cada criatura na área. Uma criatura do subtipo água recebe 1d8 pontos de dano por frio por nível de conjurador (máximo de 15d8) e fica zonza por 1d4 rodadas.

Se a *esfera congelante* atinge um corpo de água, ou um líquido que é principalmente composto de água (não incluindo seres à base de água), ela congela o líquido a uma profundidade de 15 centímetros num raio de 12 metros. Este gelo permanece por 1 rodada por nível de conjurador. Criaturas que nadavam na superfície do corpo de água ficam presas no gelo. A tentativa de se libertar é uma ação de rodada completa. Uma criatura presa deve fazer um teste de Força com CD 25 ou Arte da Fuga com CD 25 se libertar.

O conjurador pode abster-se de disparar o globo após completar a magia, se desejar. Trate-a como uma magia de toque para o qual o conjurador está segurando a carga. Ele pode manter a carga durante uma rodada por nível, no final da qual a *esfera congelante* explode centrada no conjurador (ele não recebe nenhum teste de resistência para resistir a seus efeitos). Disparar o globo em uma rodada posterior é uma ação padrão.

ESFERA FLAMEJANTE

Escola Evocação [fogo]; **Nível** druida 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (sebo, enxofre e ferro em pó)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito esfera com 1,5 metros de diâmetro
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Reflexos nega; **Resistência à Magia** sim

Um globo ardente de fogo rola em qualquer direção que o conjurador apontar e queima quem a encostar. Ela se move 9 metros por rodada. Como parte desse movimento, ela pode subir ou saltar até 9 metros para atacar um alvo. Se a esfera entra em um espaço ocupado por uma criatura, ele para de se mover pela rodada e causa 3d6 pontos de dano por fogo a esta criatura, embora um teste de resistência de Reflexos bem sucedido nega o dano. A *esfera flamejante* rola sobre barreiras com menos de 1,2 metros de altura. Ela incendeia substâncias inflamáveis e ilumina a mesma área de uma tocha.

A esfera se move enquanto o conjurador a direcionar ativamente (uma ação de movimento), caso contrário, ela apenas permanece em repouso e continua a queimar. Ela pode ser extinta por qualquer meio que possa apagar um incêndio normal de seu tamanho. A superfície da esfera tem uma consistência maleável e esponjosa, portanto não causa dano, exceto por suas chamas. Ela não pode empurrar criaturas ou demolir grandes obstáculos. Uma *esfera flamejante* desaparece se sair do alcance da magia.

ESFERA PRISMÁTICA

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 9
Componentes V
Alcance 3 metros
Efeito esfera com 9 metros de raio, centrada no conjurador

Esta magia funciona exatamente como *muralha prismática*, exceto que o conjurador conjura um globo opaco de luz multicolorida cintilante que o rodeia e o protege de todas as formas de ataque. A esfera pisca em todas as cores do espectro visível.

A esfera cega criaturas com menos de 8 DV por 2d4 × 10 minutos.

O conjurador pode mover-se para dentro e fora da *esfera prismática* ou permanecer perto dela, sem danos. Quando ele está dentro da esfera, no entanto, a esfera bloqueia qualquer tentativa de projetar algo pela esfera (incluindo magias). Outras criaturas que tentarem atacar o conjurador ou passar para dentro da esfera

sofrem os efeitos de cada cor, uma de cada vez.

Normalmente apenas o hemisfério superior do globo pode ser visto, uma vez que o conjurador está no centro da esfera, portanto a metade inferior é geralmente obstruída pela superfície do piso sob seus pés.

As cores da esfera têm os mesmos efeitos das cores de uma *muralha prismática*.

Esfera prismática pode ser feita permanente com uma magia *permanência*.

ESFERA RESILIENTE

Escola Evocação [força]; **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (esfera de cristal)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito esfera com diâmetro de 30 centímetros/nível, centrada em torno de uma criatura
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos nega; **Resistência à Magia** sim

Um globo de força cintilante envolve uma criatura, desde que a criatura seja pequena o suficiente para caber dentro do diâmetro da esfera. A esfera contém o seu alvo pela duração da magia. A esfera funciona como uma muralha de energia, exceto que ela pode ser negada por *dissipar magia*. Um alvo dentro da esfera pode respirar normalmente.

A esfera não pode ser movida fisicamente por pessoas de fora ou pelo conflito de quem estiver dentro dela.

ESFERA TELECINÉTICA

Escola Evocação [força]; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (bola de cristal e par de pequenos imãs)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito esfera com diâmetro de 30 centímetros/nível, centrada ao redor de criaturas ou objetos
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

Essa magia funciona como *esfera resiliente*, mas as criaturas ou objetos capturados dentro do globo criado pela magia ficam quase sem peso. Qualquer coisa contida dentro de uma *esfera telecinética* pesa apenas um sexto do seu peso normal. O conjurador pode telecineticamente levantar qualquer coisa na esfera que normalmente pese 2.500 quilos ou menos. O controle telecinético se estende do conjurador até um alcance médio (30m + 3m/nível) após a esfera conseguir encapsular seu conteúdo.

O conjurador pode mover a esfera, juntamente com os objetos e criaturas que ela contém (em um total de 2.500 quilos ou menos) concentrando-se na esfera. Ele pode começar a mover uma esfera na rodada seguinte a conjuração da magia. Se o conjurador se concentrar em fazer isso (uma ação padrão), ele pode mover a esfera tanto quanto 9 metros por rodada. Se ele deixar de se concentrar, a esfera não se move nessa rodada (se em uma superfície plana) ou desce em sua taxa de queda (se flutuando) até atingir uma superfície plana. O conjurador pode retomar a concentração em seu próximo turno ou qualquer momento posterior pela duração da magia.

A esfera cai a uma taxa de apenas 18 metros por rodada, o que não é rápido o suficientemente para causar danos ao conteúdo da esfera. O conjurador pode mover a *esfera telecineticamente* mesmo se ele estiver na mesma.

ESFERA DE INVISIBILIDADE

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Componentes V, S, M
Área emanação ao redor da criatura com raio de 3 metros

Esta magia funciona como *invisibilidade*, exceto que confere *invisibilidade* a todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros do alvo no momento em que a magia é conjurada. O centro do efeito se move com o alvo.

Aqueles afetados por esta magia podem ver uns aos outros e a si mesmos como se não fossem afetados pela magia. Qualquer criatura afetada que se mova para fora da área torna-se visível, mas criaturas que se deslocam para a área depois que a magia foi conjurada não se tornam invisíveis. As criaturas afetadas (exceto o alvo) que efetuam um ataque perdem a invisibilidade própria. Se o alvo da magia efetua um ataque, a *esfera de invisibilidade* termina para todos.

ESPADA DO MAGO

Escola Evocação [Força]; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (espada de platina em miniatura no valor de 250 PO)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito uma espada
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Esta magia cria um item similar a uma espada cintilante de força. A espada pode atacar qualquer oponente dentro de seu alcance, se o conjurador assim o desejar, começando na rodada em que ele conjurar a magia. A espada ataca seu alvo designado uma vez a cada rodada. O bônus de ataque é igual ao nível de conjurador + o bônus de Inteligência ou o bônus de Carisma (para magos ou feiticeiros, respectivamente) com um bônus de melhoria de +3 adicional. Como um efeito de força, ele pode atacar criaturas etéreas e incorpóreas. Ela causa 4d6+3 pontos de dano por força, com uma margem de ameaça de 19-20 e um multiplicador de crítico de x2.

A espada sempre ataca como direcionada. Ela não recebe um bônus para flanquear ou ajudar um combatente a obter um. Se a espada for para além do alcance da magia, sair do campo de visão do conjurador ou simplesmente ele parar de direcioná-la, ela voltara à localização do conjurador e pairará a espera de uma nova ordem.

Cada rodada após a primeira, o conjurador pode usar uma ação padrão para direcionar a espada para um novo alvo. Se ele não fizer isso, a espada continua a atacar o alvo da rodada anterior.

A espada não pode ser atacada ou danificada por ataques físicos, mas *dissipar magia*, *desintegrar*, *esfera de aniquilação* ou *bastão de cancelamento* a afeta. A CA da espada é 13 (10+ o de bônus de tamanho por ser um objeto Médio +3 de bônus de deflexão).

Se uma criatura atacada possui resistência à magia, o teste de resistência é feito na primeira vez que ela atinge o alvo. Se a espada é resistida com sucesso, a magia é dissipada. Se não, a espada tem o seu efeito normal contra aquela criatura pela duração da magia.

ESPADA SAGRADA

Escola Evocação [bem]; **Nível** paladino 4
Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, G
Alcance toque
Alvo arma de combate corpo a corpo tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Esta magia permite ao conjurador canalizar o poder sagrado em sua espada, ou qualquer outra arma de combate corpo a corpo que ele escolher. A arma funciona como uma arma sagrada +5 (+5 bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano, e causa 2d6 pontos de dano extra contra adversários malignos). Ela também emite um círculo mágico contra o mal (como a magia). Se o círculo mágico termina, a espada cria um novo em volta do conjurador como uma ação livre. A magia é cancelada automaticamente uma rodada após a arma deixar de ser empunhada. O conjurador não pode ter mais do que uma *espada sagrada* por cada vez.

Se esta magia é conjurada em uma arma mágica, os poderes da magia substituem qualquer encantamento que a arma tenha normalmente, tornando o bônus de melhoria normal e seus poderes inoperantes pela duração da magia. Esta magia não se sobrepõe a *abençoar arma* ou qualquer outra magia que possa modificar uma arma de qualquer forma. Esta magia não funciona em artefatos. O bônus de uma arma obra-prima não se acumula com o bônus de melhoria para o ataque.

ESPERANÇA

Escola do Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvos uma criatura viva/nível, elas não podem tem mais de 9 metros entre si
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Esta magia inspira uma poderosa esperança nos alvos. Cada criatura afetada ganha um bônus de moral de +2 em testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidade, testes de perícia e dano de armas.

Esperança funciona como contramágica e dissipa *desespero esmagador*.

ESPLENDOR DA ÁGUIA

Escola Transmutação; **Nível** bardo 2, clérigo 2, paladino 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (penas ou excrementos de uma águia)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim
A criatura transmutada torna-se mais equilibrada, articulada e de personalidade forte. A magia concede um bônus de melhoria de +4 para o Carisma, acrescentando os benefícios usuais para perícias baseadas em Carisma e outros usos do modificador de Carisma. Bardos, paladinos e feiticeiros (e outros conjuradores que dependem de Carisma) afetados por essa magia não ganham magias bônus adicionais devido ao aumento de Carisma, mas a CD dos testes de resistência para magias conjuradas por eles, enquanto sob o efeito desta magia, aumentam.

ESPLENDOR DA ÁGUIA EM MASSA

Escola Transmutação; **Nível** bardo 6, clérigo 6, feiticeiro/mago 6
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, elas não podem tem mais de 9 metros entre si
Esta magia funciona como *esplendor da águia*, exceto que afeta várias criaturas.

ESQUENTAR METAL

Escola Transmutação [fogo]; **Nível** druida 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo equipamento de metal de uma criatura/2 níveis, elas não podem ter mais de 9 metros entre si; ou 12,5 Kg de metal/nível, que devem estar dentro de um círculo de 9 metros de diâmetro
Duração 7 rodadas
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
Esquentar metal faz com que objetos de metal esquentem até se tornar em brasa. Metal não mágico e não empunhado por ninguém não recebe um teste de resistência. Metal mágico pode efetuar um teste de resistência contra a magia. Um item em posse de uma criatura usa o bônus do teste de resistência da criatura, a menos que seu bônus próprio seja maior.

A criatura sofre dano por fogo se o seu equipamento é aquecido. Ele recebe o dano total se a sua armadura, escudo ou arma é afetado. A criatura sofre o dano mínimo (1 ou 2 pontos; consulte a tabela abaixo) se não estiver vestindo ou empunhando tal item.

Na primeira rodada da magia, o metal fica quente e desconfortável ao toque, mas não causa dano. O mesmo efeito também ocorre na última rodada da magia. Durante a segunda (e também na penúltima) rodada, o calor intenso provoca dor e dano. Na terceira, quarta e quinta rodadas, o calor emanado pelo metal é lancinante, e causa mais dano como mostrado na tabela abaixo.

Rodada	Temperatura do Metal	Dano
1	Morno	Nenhum
2	Quente	1d4 pontos de dano
3-5	Lancinante	2d4 pontos de dano
6	Quente	1d4 pontos de dano
7	Morno	Nenhum

Qualquer frio intenso o suficiente para causar dano à criatura nega o dano por fogo da magia (e vice-versa) em uma base ponto-a-ponto. Se a magia for conjurada sob a água, *esquentar metal* causa metade do dano e ferve a água circundante.

Esquenta metal funciona como contramágica e dissipa *resfriar metal*.

ESTABILIZAR

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 0, druida 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)

Alvo um ser vivo
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** Sim (inofensivo)
Ao conjurar esta magia, o conjurador escolhe como alvo uma criatura viva que tem -1 ou menos pontos de vida. Essa criatura é automaticamente estabilizada e não perde mais pontos de vida. Se a criatura mais tarde sofre um novo dano, ela continua morrendo normalmente.

ESTÁTUA

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S, M (cal, areia e uma gota de água mexida por uma ponteira de ferro)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
A magia *estátua* transforma o alvo em uma estátua de pedra sólida, juntamente com quaisquer peças de vestuário e equipamento usado ou transportado. Em forma de estátua, o alvo recebe dureza 8. O alvo mantém seus próprios pontos de vida.
O assunto pode ver, ouvir e cheirar normalmente, mas ele não precisa comer ou respirar. Seu tato é limitado às sensações que podem afetar a substância dura como granito do corpo do indivíduo. Lascar é igual a um simples arranhão, mas quebrar um dos braços da estátua representa danos sérios. O alvo de uma magia *estátua* pode retornar ao seu estado normal, agir e em seguida, retornar imediatamente ao estado estátua (com uma ação livre) se assim o desejar, desde que a duração da magia continue em vigor.

ESTASE TEMPORAL

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pó de diamante, esmeralda, rubi e safira no valor de 5.000 PO)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração permanente
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim
O conjurador deve obter sucesso em um ataque de toque corpo a corpo para colocar o alvo em um estado de animação suspensa. Para a criatura o tempo deixa de fluir e sua condição se torna fixa. A criatura não envelhece. Suas funções corporais praticamente cessam e nenhuma força ou efeito pode prejudicá-la. Este estado persiste até a magia ser removida (por uma conjuração de *dissipar magia* bem-sucedida ou uma magia liberdade).

ESTILHAÇAR

Escola Evocação [sônico]; **Nível** bardo 2, clérigo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/ FD (lasca de mica)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Área ou **Alvo** dispersão com 1,5 metros de raio; um objeto sólido ou uma criatura cristalina
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); Vontade nega (objeto) ou Fortitude para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Estilhaçar cria um ruído alto que quebra objetos frágeis e não mágicos, estoura um único objeto sólido não mágico ou causa dano a uma criatura cristalina.
Usado como um ataque de área, *estilhaçar* destrói objetos não mágicos de cristal, vidro, cerâmica ou porcelana. Todos estes objetos soltos dentro de um raio de 1,5 metros do ponto de origem são estilhaçados em dezenas de peças pela magia. Objetos que pesam mais de 1 quilo por nível não são afetados, mas todos os outros objetos da composição adequada são despedaçados.
O conjurador pode direcionar estilhaçar contra um único objeto não mágico sólido, independentemente de sua composição e que pese até 5 quilos por nível de conjurador. Usado para atacar uma criatura cristalina (de qualquer peso), *estilhaçar* causa 1d6 pontos de dano sônico por nível de conjurador (máximo de 10d6), com um teste de resistência de Fortitude para causar apenas metade do dano.

EVOCAÇÃO DE SOMBRA

Escola Ilusão (sombra); **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance consulte o texto
Efeito consulte o texto
Duração consulte o texto
Teste de Resistência Vontade desacredita (se interagido); **Resistência à Magia** sim
O conjurador usa a energia do Plano das Sombras para conjurar uma versão quase real, ilusória, de uma magia de evocação de um feiticeiro ou mago de 4º nível ou inferior. Magias que causam dano têm efeitos normais, a menos que a criatura afetada seja bem sucedida em um teste de resistência de Vontade. Cada criatura descrente recebe apenas um quinto dano do ataque. Se o ataque desacreditado possui um efeito especial que não seja dano, esse efeito é apenas um quinto da força (se aplicável) ou possui apenas 20% de chance de ocorrer. Se reconhecida como uma *evocação de sombra*, uma magia que causa dano só causa um quinto (20%) do dano. Independentemente do resultado do teste de resistência de descrença, uma criatura afetada também pode efetuar qualquer teste de resistência (ou de resistência à magia) que a magia que é simulada permite, mas a CD do teste é definido de acordo com o nível de *evocação de sombra* (5º) ao invés do nível normal da magia.
Efeitos que não causam dano têm seu efeito normal, exceto contra aqueles que desacreditam. Contra descrentes, eles não têm efeito algum.
Objetos automaticamente são bem sucedidos em seu teste de resistência de Vontade contra esta magia.

EVOCAÇÃO DE SOMBRA MAIOR

Escola Ilusão (sombra); **Nível** feiticeiro/mago 8
Esta magia funciona como *evocação de sombra*, exceto que ele permite que o conjurador crie versões parcialmente reais, ilusórias de evocações de feiticeiro ou mago de 7º nível ou inferior. Se reconhecida como uma evocação de sombra maior, uma magia que causa dano causa apenas três quintos (60%) do dano.

EXPLOSÃO SOLAR

Escola Evocação [luz]; **Nível** druida 8, feiticeiro/mago 8

Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (pedra solar e uma fonte de fogo)
Alcance longo (120m + 12m/nível)
Área explosão com raio de 24 metros
Duração instantânea
Teste de Resistência Reflexos parcial; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Explosão solar provoca um globo de brilho abrasador que explode silenciosamente a partir de um ponto a escolha do conjurador. Todas as criaturas dentro do globo ficam cegas e recebem 6d6 pontos de dano. Uma criatura para qual a luz solar seja prejudicial ou não natural recebe o dobro do dano. Um teste de resistência de Reflexos bem sucedido nega a cegueira e reduz o dano pela metade.

Uma criatura morta-viva pega dentro do globo recebe 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 25d6), ou metade do dano se for bem sucedido em um teste de resistência de Reflexos. Além disso, explosão causa a destruição de qualquer criatura morta-viva especificamente prejudicada por uma luz brilhante se ela falhar em seu teste de resistência.

A luz ultravioleta gerada pela magia causa dano a fungos, mofos, limos e gosmas como se elas fossem mortos-vivos.

Explosão solar dissipa qualquer magia de *escuridão* inferior ao 9º nível dentro de sua área.

EXPLOSÃO SONORA

Escola Evocação [sônico]; **Nível** bardo 2, clérigo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F/FD (um instrumento musical)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Área dispersão com raio de 3 metros
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim
O conjurador gera uma grande cacofonia. Cada criatura na área recebe 1d8 pontos de dano sônico e deve ser bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude para evitar ficar atordoado por 1 rodada. Criaturas que não podem ouvir não são atordoadas, mas ainda recebem o dano.

EXPULSÃO

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 4, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura extraplanar
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Esta magia força uma criatura extraplanar de volta ao seu plano adequado se falhar um teste de resistência de Vontade. Se a magia for bem sucedida, a criatura é instantaneamente levada deste plano, mas há uma chance de 20% de enviar o alvo para um plano que não seja o seu próprio.

EXTINGUIR FOGO

Escola Transmutação; **Nível** druida 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área ou **Alvo** um cubo de 6 metros/nível (M) ou um item mágico baseado em fogo
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum ou Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** não ou sim (objeto)
Extinguir fogo é muitas vezes usado para apagar incêndios florestais e outras conflagrações. Esta magia apaga todos os incêndios não mágicos em sua área. A magia também dissipa quaisquer magias a base de fogo em sua área, mas o conjurador deve ser bem sucedido em um teste de dissipar (1d20+1 por nível de conjurador, máximo de +15) contra a magia para dissipá-la. A CD para dissipar tais magias é 11+ o nível de conjurador da magia a base de fogo.

Cada criatura com o subtipo fogo dentro da área da magia *extinguir fogo* recebe 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 10d6, sem teste de resistência).

Alternativamente, o conjurador pode direcionar a magia em um único item mágico que cria ou controla chama. O item perde todas as suas habilidades mágicas à base de fogo por 1d4 horas a menos que ele consiga ser bem sucedido em um teste de resistência de Vontade. Artefatos são imunes a este efeito.

FABRICAR

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução consulte o texto
Componentes V, S, M (material original, que custa o mesmo valor que as matérias-primas necessárias para criar o item)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo até 3 metros cúbicos/nível; consulte o texto
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador converte um tipo de material em num produto do mesmo material. Criaturas ou itens mágicos não podem ser criados ou transmutados pela magia *fabricar*. A qualidade dos produtos feitos por esta magia é compatível com a qualidade do material base usado para a fabricação. Se o conjurador trabalha com um mineral, o alvo é reduzido para 30 centímetros cúbicos por nível, em vez de 3 metros cúbicos.

O conjurador deve fazer um teste da perícia Ofícios apropriada para fabricar artigos que requerem um alto grau de habilidade.
Conjurar exige 1 rodada para cada 3 metros cúbicos de material a ser afetados pela magia.

FALAR COM OS ANIMAIS

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 3, druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível
O conjurador pode efetuar perguntas e receber respostas de animais, mas a magia não os torna mais amigáveis do que o normal. Animais cautelosos e astutos podem ser concisos e evasivos, enquanto os mais estúpidos fazem comentários fúteis. Se um animal é amigável para com o conjurador, ele pode fazer algum favor ou serviço para ele.

FALAR COM AS PLANTAS

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 4, druida 3, patrulheiro 2
Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível
O conjurador pode se comunicar com plantas normais e criaturas do tipo planta, fazer perguntas e receber respostas. A percepção de uma planta normal sobre seu entorno é limitado, por isso não vai ser capaz de dar (ou reconhecer) descrições detalhadas das criaturas ou responder a perguntas sobre eventos fora sua vizinhança imediata. A magia não faz uma criatura do tipo planta mais amigável ou cooperativa que o normal. Além disso, as criaturas do tipo planta cautelosas e astutas podem concisas e evasivas, enquanto as mais estúpidas podem fazer comentários fúteis. Se uma criatura do tipo planta é amigável para com o conjurador, ela pode fazer algum favor ou serviço para ele.

FALAR COM OS MORTOS

Escola Necromancia [depende de idioma]; **Nível** clérigo 3
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, FD
Alcance 3 metros
Alvo uma criatura morta
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** não
O conjurador concede a aparência de vida a um cadáver, permitindo-lhe responder a perguntas. Ele pode fazer uma pergunta a cada dois níveis de conjurador. O conhecimento do cadáver se limita ao que ele sabia durante a vida, incluindo as línguas que falava. As respostas são breves, enigmáticas ou repetitivas, especialmente se a criatura seria contrária ao conjurador em vida.

Se a tendência da criatura morta era diferente da do conjurador, o corpo recebe um teste de resistência de Vontade para resistir à magia, como se estivesse vivo. Se for bem sucedido, o cadáver pode se recusar a responder às perguntas ou tentar enganar o conjurador, usando Blefe. A alma só pode falar sobre o que conhecia em vida. Não pode responder a quaisquer perguntas no que diz respeito a eventos que ocorreram após a sua morte.

Se o corpo foi alvo de *falar com os mortos* na última semana, a nova conjuração falha. O conjurador pode utilizar esta magia em um cadáver que faleceu há qualquer quantidade de tempo, mas o corpo deve estar quase intacto para ser capaz de responder. Um cadáver danificado pode ser capaz de dar respostas parciais ou respostas parcialmente corretas, mas deve ter pelo menos uma boca para poder falar. Esta magia não afeta um cadáver que foi transformado em uma criatura morta-viva.

FAVOR DIVINO

Escola Evocação; **Nível** clérigo 1, paladino 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto
Clamando pela força e sabedoria de uma divindade, o conjurador recebe um bônus de sorte de +1 em jogadas de ataque e dano por armas para cada três níveis de conjurador que ele tenha (no mínimo+1, no máximo +3). O bônus não se aplica a dano por magias.

FLECHA ÁCIDA

Escola Invocação (criação) [ácido]; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (folha de ruibarbo e estômago de víbora), F (um dardo)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Efeito uma flecha de ácido.
Duração 1 rodada + 1 rodada a cada 3 níveis
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Uma *flecha ácida* é disparada da mão do conjurador para o seu alvo. O conjurador deve ser bem sucedido em um ataque de toque à distância para atingir seu alvo. A flecha causa 2d4 pontos de dano ácido com nenhum dano de respingo. Para cada três níveis de conjurador que o conjurador possui, o ácido, se não for neutralizado, tem a duração de uma rodada (até um máximo de 6 rodadas adicionais no nível 18), que causa mais 2d4 pontos de dano a cada rodada.

FLECHA DE CHAMAS

Escola Transmutação [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (gota de óleo e pequeno pedaço de pedra)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo cinquenta projéteis, todos devem estar juntos no momento da conjuração
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Esta magia permite que o conjurador torne munição (como flechas, virotes de besta, shuriken e balas de estilingue) em projéteis de fogo. Cada peça de munição causa 1d6 pontos de dano por fogo extra a qualquer alvo que ela atinja. Um projétil flamejante pode facilmente incendiar um objeto ou estrutura inflamável, mas não vai acender uma criatura.

FOGO DAS FADAS

Escola Evocação [luz]; **Nível** Druida 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área criaturas e objetos dentro de uma explosão com 1,5 metros de raio
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Um brilho pálido envolve e delineia os alvos. Alvos delineados iluminam o seu redor como se fossem velas. Criaturas delineadas pelo *fogo das fadas* recebem uma penalidade de -20 em todos os testes de Furtividade. Criaturas delineadas não se beneficiam da ocultação normalmente fornecida pela escuridão (embora uma magia de 2° nível ou superior com efeito de escuridão mágica funciona normalmente), *nublar*, *deslocamento*, *invisibilidade* ou efeitos semelhantes. A luz é muito fraca para ter qualquer efeito especial sobre mortos-vivos ou outras criaturas vulneráveis à luz. O *fogo das fadas* pode ser azul, verde ou violeta, de acordo com a escolha do conjurador no momento da conjuração. O *fogo das fadas* não causa nenhum dano a objetos ou criaturas delineadas.

FORÇA DO TOURO

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 2, druida 2, paladino 2, feiticeiro/mago 2

Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (punhado de pelos ou punhado de estrume de um touro)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
O alvo torna-se mais forte. A magia concede um bônus de melhoria de +4 para a Força, adicionando os benefícios usuais nas jogadas de ataque corpo a corpo, jogadas de dano corpo a corpo e outros usos do modificador de Força.

FORÇA DO TOURO EM MASSA

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 6, druida 6, feiticeiro/mago 6
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Este magia funciona como *força do touro*, exceto que afeta várias criaturas.

FORÇA DOS JUSTOS

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 rodada/nível (D)
A altura do conjurador dobra e seu peso aumenta em um fator de oito. Isto aumenta o tamanho do conjurador em uma categoria. O conjurador recebe um bônus de tamanho de +4 para a Força e Constituição e sofre uma penalidade de -2 em sua Destreza. Ele recebe um bônus de melhoria de +2 a sua armadura natural. O conjurador também recebe RD 5/mal (se canaliza energia positiva) ou RD 5/bem (se canaliza energia negativa). No 15° nível, esta habilidade torna-se DR 10/mal ou 10/bem (o máximo). O modificador de tamanho para a CA e jogadas de ataque muda conforme à nova categoria tamanho. Essa magia não muda o deslocamento. Determine o espaço ocupado e alcance da forma mais apropriada para o novo tamanho.

Se a sala é insuficiente para o crescimento desejado, o conjurador atinge o tamanho máximo possível e pode fazer um teste de Força (usando a sua Força aumentada) para estourar qualquer parede no processo (consulte o Capítulo 7 para regras sobre quebrar objetos). Se o conjurador falhar, ele fica limitado, sem prejuízo, pelos materiais que o cercam. Esta magia não pode ser usada para esmagar uma criatura ao aumentar seu tamanho.

Todo o equipamento que o conjurador usa ou carrega é aumentada da mesma forma pela magia. Armas de combate corpo a corpo causam mais dano. Outras propriedades mágicas não são afetadas por esta magia. Qualquer item aumentado que deixa sua posse, (incluindo um projétil ou arma de arremesso) retorna imediatamente ao seu tamanho normal. Isso significa que, e armas de arremesso e de projétil causam seu dano normal. Efeitos mágicos que aumentam o tamanho não se acumulam.

FORMA ANIMAL I

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaço da criatura cuja forma o conjurador planeja assumir)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)
Quando conjura esta mágica, o conjurador pode assumir a forma de qualquer criatura Pequena ou Média do tipo animal. Se a forma que ele assumir possui qualquer uma das seguintes habilidades, ele ganha a habilidade listada: escalada 9 metros, voo 9 metros (manobrabilidade média), natação 9 metros, visão no escuro 18 metros, visão na penumbra e faro.

Animal Pequeno: Se a forma que o conjurador assume é a de um animal Pequeno, ele ganha um bônus de tamanho de +2 para sua Destreza e um bônus de armadura natural de +1.

Animal Médio: Se a forma que o conjurador assume é a de um animal Médio, ele ganha um bônus de tamanho de +2 para sua Força e um bônus de armadura natural de +2.

FORMA ANIMAL II

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 4
Esta magia funciona como *forma animal I*, exceto que também permite que o conjurador assuma a forma de uma criatura Miúda ou Grande do tipo animal. Se a forma que ele assumir possui qualquer uma das seguintes habilidades, ele ganha a habilidade listada: escalada 18 metros, voo 18 metros (boa manobrabilidade), natação 18 metros, visão no escuro 18 metros, visão na penumbra, faro, segurar, bote e derrubar.

Animal Miúdo: Se a forma que o conjurador assume é a de um animal Miúdo, ele ganha um bônus de tamanho de +4 para sua Destreza, uma penalidade de -2 para sua Força e um bônus de armadura natural de +1.

Animal Grande: Se a forma que o conjurador assume é a de um animal Grande, ele ganha um bônus de tamanho de +4 para sua Força, uma penalidade de -2 para sua Destreza e um bônus de armadura natural de +4.

FORMA ANIMAL III

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 5
Esta magia funciona como *forma animal II*, exceto que ela também permite que o conjurador assuma a forma de uma criatura Enorme ou Diminuta do tipo de animal. Esta magia também permite assumir a forma de uma criatura Pequena ou Média do tipo animal mágico. Se a forma que o conjurador assumir possui qualquer uma das seguintes habilidades, ele ganha a habilidade listada: escavação 9 metros, escalada 30 metros, voo 30 metros (boa manobrabilidade), natação 30 metros, sentido às cegas 9 metros, visão no escuro 18 metros, visão na penumbra, faro, constrição, ferocidade, segurar, jato, veneno, bote, rasgar, atropelar, derrubar e teia.

Animal Diminuto: Se a forma que o conjurador assume é a de um animal Diminuto, ele ganha um bônus de tamanho de +6 para sua Destreza, uma penalidade de -4 para sua Força e um bônus de armadura natural de +1.

Animal Enorme: Se a forma que o conjurador assume é a de um animal Enorme, ele ganha um bônus de tamanho de +6 para sua Força, uma penalidade de -4 para sua Destreza e um bônus de armadura natural de +6.

Animal mágico Pequeno: Se a forma que o conjurador assume é a de um animal mágico Pequeno, ele ganha um bônus de tamanho de +4 para sua Destreza e um bônus de armadura natural de +2.

Animal mágico Médio: Se a forma que o conjurador assume é a de um animal mágico Médio, ele ganha um bônus de tamanho de +4 para sua Força e um bônus de armadura natural de +4.

FORMA ANIMAL IV

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 6

Esta magia funciona como *forma animal III*, exceto que ela também permite que o conjurador assuma a forma de uma criatura Miúda ou Grande do tipo animal mágico. Se a forma que o conjurador assumir possui qualquer uma das seguintes habilidades, ele ganha a habilidade listada: escavação 18 metros, escalada 30 metros, voo 36 metros (boa manobrabilidade), natação 36 metros, sentido cego 18 metros, visão no escuro 30 metros, visão na penumbra, faro, sentido sísmico 18 metros, sopro, constrição, ferocidade, segurar, jato, veneno, bote, rasgar, dilacerar, rugido, espinhos, atropelar, derrubar e teia. Se a criatura tem imunidade ou resistência a algum elemento, o conjurador ganha resistência 20 a esses elementos. Se a criatura tem vulnerabilidade a um elemento, o conjurador ganha essa vulnerabilidade.

Animal mágico Miúdo: Se a forma que o conjurador assume é a de um animal mágico Miúdo, ele ganha uma penalidade de -2 para sua Força, um bônus de tamanho de +8 para sua Destreza e um bônus de armadura natural de +3.

Animal mágico Grande: Se a forma que o conjurador assume é a de um animal mágico Grande, ele ganha um bônus de tamanho de +6 para sua Força, uma penalidade de -2 para sua Destreza, um bônus de tamanho de +2 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +6.

FORMA DE ÁRVORE

Escola Transmutação; **Nível** druida 2, patrulheiro 3

Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S, FD

Alcance pessoal

Alvo o conjurador

Duração 1 hora/nível (D)

Esta magia permite que o conjurador assuma a forma de uma árvore viva, um arbusto Grande ou um tronco de árvore morta Grande com um pequeno número de membros. O tipo exato de árvore, bem como a sua aparência, fica sob o controle do conjurador. Mesmo a inspeção mais próxima não pode revelar que a árvore em questão é uma criatura mágica escondida. Para todos os testes normais, o conjurador é de fato uma árvore ou arbusto, embora *detectar magia* revele uma leve transmutação na árvore. Enquanto em *forma de árvore*, ele pode observar tudo o que transparece ao seu redor como se estivesse em sua forma normal, e seus pontos de vida e bônus de resistência permanecem inalterados. O conjurador recebe um bônus de armadura natural de +10 em sua CA, mas têm um valor de Destreza efetivo de 0 e um deslocamento de 0 metros. Ele fica imune a acertos críticos enquanto em *forma de árvore*. Todas as roupas e equipamentos carregados ou usados mudam com ele. O conjurador pode dispersar *forma de árvore* como uma ação livre (em vez de uma ação padrão).

FORMA DE DRAGÃO I

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 6

Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S, M (escama do tipo de dragão que o conjurador pretende se tornar)

Alcance pessoal

Alvo o conjurador

Duração 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não

O conjurador se torna um dragão cromático ou metálico Médio (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). Ele recebe um bônus de tamanho de +4 para sua Força, um bônus de tamanho de +2 para a Constituição, um bônus de armadura natural de +4, voar 18 metros (ruim), visão no escuro 18 metros, sopro e resistência a um elemento. O conjurador também recebe um ataque de mordida (1d8), dois com as garras (1d6) e dois ataques com as asas (1d4). A arma de sopro e resistência depende do tipo de dragão. O conjurador só pode usar o sopro uma vez por conjuração desta magia. Todas as armas de sopro causam 6d8 pontos de dano e permitem um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano. Além disso, alguns dos tipos de dragão concedem capacidades adicionais, como observado a seguir:

Dragão negro: linha de 18 metros de ácido, resistir ao ácido 20, natação 18 metros.

Dragão azul: linha de 18 metros de eletricidade, resistir à eletricidade 20, escavação 6 metros.

Dragão verde: cone de 9 metros de ácido, resistir ao ácido 20, natação 12 metros

Dragão vermelho: cone de 9 metros de fogo, resistir ao fogo 30, vulnerabilidade ao frio.

Dragão branco: cone de 9 metros de frio, resistir ao frio 20, natação 18 metros, vulnerabilidade ao fogo.

Dragão de latão: linha de 18 metros de fogo, resistir ao fogo 20, escavação 9 metros, vulnerabilidade ao frio

Dragão de bronze: linha de 18 metros de eletricidade, resistir à eletricidade 20, nadar 18 metros.

Dragão de cobre: linha de 18 metros de ácido, resistir ao ácido 20, *patas de aranha* (sempre ativa).

Dragão de ouro: cone de 9 metros de fogo, resistir ao fogo 20, nadar 18 metros

Dragão de prata: cone de 9 metros de frio, resistir ao frio 30, vulnerabilidade ao fogo.

FORMA DE DRAGÃO II

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 7

Esta magia funciona como *forma de dragão I*, exceto que ela também permite que o conjurador assuma a forma de um dragão cromático ou metálico Grande. Ele recebe as seguintes habilidades: um bônus de tamanho de +6 para a Força, um bônus de tamanho de +4 para a Constituição, um bônus de armadura natural de +6, voo 30 metros (ruim), visão no escuro 18 metros, sopro, RD 5/magia e resistência a um elemento. O conjurador também recebe um ataque de mordida (2d6), dois com as garras (1d8), dois ataques com as asas (1d6) e um ataque com a cauda (1d8). Ele só pode usar a arma de sopro duas vezes por conjuração desta magia, e deve esperar 1d4 rodadas entre os usos. Todas as armas de sopro causam 8d8 pontos de dano e permitem um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano. Sopros em linha aumentam para 26 metros de alcance e cones aumentam para 12 metros de alcance.

FORMA DE DRAGÃO III

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 8

Esta magia funciona como *forma de dragão II*, exceto que ela também

permite que o conjurador assuma a forma de um dragão cromático ou metálico Enorme. Ele recebe as seguintes habilidades: um bônus de tamanho de +10 para a Força, um bônus de tamanho de +8 para a Constituição, um bônus de armadura natural de +8, voo 36 metros (ruim), sentido às cegas 18 metros, visão no escuro 36 metros, sopro, RD 10/magia, presença assustadora (CD igual a CD para esta magia) e imunidade a um elemento (do mesmo tipo que *forma de dragão I* confere resistência). O conjurador também recebe um ataque de mordida (2d8), dois com as garras (2d6), dois ataques com as asas (1d8) e um ataque com a cauda (2d6). Ele pode usar a arma de sopro quantas vezes desejar, mas deve esperar 1d4 rodadas entre os usos. Todas as armas de sopro causam 12d8 pontos de dano e permitem um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano. Sopros em linha aumentam para 30 metros de alcance e cones aumentam para 16 metros de alcance.

FORMA DE PLANTA I

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaço da criatura cuja forma o conjurador pretende assumir)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 min./nível (D)

Quando conjurar esta mágica, o conjurador pode assumir a forma de qualquer criatura do tipo de planta Pequena ou Média (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). Se a forma assumida possuir qualquer uma das seguintes habilidades, o conjurador recebe a habilidade listada: visão no escuro 18 metros, visão na penumbra, constritor, segurar e veneno. Se a forma que o conjurador assumir não possui a capacidade de se mover, seu deslocamento é reduzido para 1,5 metros e ele perde todas as outras formas de deslocamento. Se a criatura possui vulnerabilidade a um elemento, o conjurador recebe esta vulnerabilidade.

Planta Pequena: Se a forma assumida é a de uma planta Pequena, o conjurador recebe um bônus de tamanho de +2 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +2.

Planta Média: Se a forma assumida é a de uma planta Média, o conjurador recebe um bônus de tamanho de +2 para sua Força e um bônus de melhoria de +2 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +2.

FORMA DE PLANTA II

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 6

Esta magia funciona como *forma da planta I*, exceto que ela também permite que o conjurador assuma a forma de uma criatura do tipo de planta Grande. Se a criatura tem imunidade ou resistência a todos os elementos, o conjurador recebe resistência 20 a esses elementos. Se a criatura possui vulnerabilidade a um elemento, o conjurador recebe essa vulnerabilidade.

Planta Grande: Se a forma assumida é a de uma planta Grande, o conjurador recebe um bônus de tamanho de +4 para sua Força, um de bônus de tamanho de +2 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +4.

FORMA DE PLANTA III

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 7

Esta magia funciona como *forma da planta I*, exceto que ela também permite que o conjurador assuma a forma de uma criatura do tipo de planta Enorme. Se a forma que o conjurador assumir possui qualquer uma das seguintes habilidades, o conjurador recebe a habilidade listada: RD, regeneração 5 e atropelar.

Planta Enorme: Se a forma assumida é a de uma planta Enorme, o conjurador recebe um bônus de tamanho de +8 para sua Força, uma penalidade de -2 pra sua Destreza, um bônus de tamanho de +4 para sua Constituição e um bônus de armadura natural de +6.

FORMA ETÉREA

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 9, feiticeiro/mago 9
Alcance toque; consulte o texto
Alvos o conjurador e outra criatura tocada/três níveis
Duração 1 minuto/nível (D)
Resistência à Magia sim

Esta magia funciona como *passeio etéreo*, exceto que o conjurador e outras criaturas voluntárias de mãos dadas (e seus equipamentos) tornam-se etéreos. Além de si mesmo, o conjurador pode levar uma criatura a cada três níveis de conjurador para o Plano Etéreo. Uma vez etéreo, os alvos não precisam mais permanecer unidos.

Quando a magia expirar, todas as criaturas afetadas no Plano Etéreo retornam para a existência material.

FORMA GASOSA

Escola Transmutação; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes S, M/FD (punhado de gaze e fio de fumaça)
Alcance toque
Alvo criatura corpórea voluntária tocada
Duração 2 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O alvo e todo seu equipamento tornam-se insubstanciais, nublados e translúcidos. Sua armadura material (incluindo armadura natural) torna-se inútil, embora o seu tamanho, Destreza, bônus de deflexão e bônus de armadura por efeitos de força ainda se aplicam. O alvo recebe RD 10/magia e torna-se imune a veneno, ataques furtivos e acertos críticos. Ele não pode atacar ou conjurar magias com componentes verbais, gestuais, materiais ou de foco enquanto na forma gasosa. Isso não exclui o uso de certas magias que o alvo possa ter preparado usando os talentos Magia Silenciosa, Magia sem Gestos e Ignorar Componentes. O alvo também perde capacidades sobrenaturais quando em forma gasosa. Se ele tem uma magia de toque pronta para o uso, a magia é descarregada sem causar dano quando a magia *forma gasosa* entra em vigor.

Uma criatura gasosa não pode correr, mas pode voar com um deslocamento de 3 metros, e é automaticamente bem sucedida em todos os testes de perícia Voo. Ela pode passar através de pequenos orifícios ou aberturas estreitas, até mesmo meras rachaduras com tudo o que estava vestindo ou segurando em suas mãos, por toda a duração da magia. A criatura está sujeita aos efeitos do vento, e não pode entrar na água ou outro líquido. A criatura também não pode manipular objetos ou ativar itens, mesmo aqueles transmutados juntamente com a sua *forma gasosa*. Itens continuamente ativos permanecem ativos, embora em alguns casos, seus efeitos podem ser discutíveis.

FORMA GIGANTE I

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 7

Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaço da criatura cuja forma o conjurador pretende assumir)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)
Ao conjurar esta magia, o conjurador pode assumir a forma de qualquer criatura humanoide Grande do subtipo gigante (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). Depois de assumir sua nova forma, o conjurador recebe as seguintes habilidades: um bônus de tamanho de +6 para a Força, uma penalidade de -2 para a Destreza, um bônus de tamanho de +4 para a Constituição, um bônus de armadura natural de +4, e visão na penumbra. Se a forma que o conjurador assumir possui qualquer uma das seguintes habilidades, ele também recebe a habilidade listada: visão no escuro 18 metros, dilacerar (2d6 de dano), regeneração 5, atração de rochas e arremesso de rochas (alcance de 18 metros, 2d6 de dano). Se a criatura possui imunidade ou resistência a um elemento, o conjurador recebe resistência 20 a estes mesmos elementos. Se a criatura tem vulnerabilidade a um elemento, o conjurador também recebe essa vulnerabilidade.

FORMA GIGANTE II

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 8
Esta magia funciona como *forma gigante I*, exceto que ela também permite que o conjurador assuma a forma de qualquer criatura Enorme do tipo gigante. Depois de assumir sua nova forma, o conjurador recebe as seguintes habilidades: um bônus de tamanho de +8 para a Força, uma penalidade de -2 para a Destreza, um bônus de tamanho de +6 para a Constituição, um bônus de armadura natural de +6, visão na penumbra e um bônus de melhoria+3 metros para o seu deslocamento. Se a forma que o conjurador assumir possui qualquer uma das seguintes habilidades, ele também recebe a habilidade listada: nadar 18 metros, visão no escuro 18 metros, dilacerar (2d8 de dano), regeneração 5, atração de rochas e arremesso de rochas (alcance de 36 metros, 2d10 de dano). Se a criatura possui imunidade ou resistência a um elemento, o conjurador recebe a mesma imunidade ou resistência. Se a criatura tem vulnerabilidade a um elemento, o conjurador também recebe essa vulnerabilidade.

FORMAS ANIMAIS

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** druida 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo até uma criatura voluntária por nível, todos dentro de um raio de 9 metros uns dos outros
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Como *forma animal III*, exceto que o conjurador altera a forma de uma criatura voluntária por nível de conjurador em um animal de sua escolha; a magia não tem efeito em criaturas que resistam. Todas as criaturas devem tomar o mesmo tipo de forma animal. Os alvos permanecem na forma animal até que a magia acabe ou até que o conjurador a descarte de todos os alvos. Além disso, um alvo individual pode optar por retomar a sua forma normal como uma ação de rodada completa, encerrando o efeito da magia somente para ele.

FÚRIA

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvos uma criatura viva voluntária/três níveis, elas não podem ter a mais de 9 metros entre si
Duração concentração+1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Cada criatura afetada ganha um bônus de moral de +2 na Força e Constituição, um bônus de moral de +1 em testes de resistência de Vontade e uma penalidade de -2 na CA. O efeito é idêntico à fúria de um bárbaro, exceto que os alvos não ficam fatigados no final da *fúria*.

GLIFO DE PROTEÇÃO

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 3
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (diamante em pó no valor de 200 PO)
Alcance toque
Alvo ou Área objeto tocado ou até 1,5 m²/nível
Duração permanente até ser descarregada (D)
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não (objeto) e sim; consulte o texto
Esta poderosa inscrição prejudica aqueles que entram, passam, ou abrem a área ou objeto protegido. Um *glifo de proteção* pode proteger uma ponte ou passagem, proteger um portal, um baú ou caixa e assim por diante.

O conjurador define todas as condições do glifo. Normalmente, qualquer criatura que entrar na área ou abrir o objeto protegido sem pronunciar uma senha (definida na conjuração da magia) está sujeito à magia armazenada nele. Alternativamente, ou em adição a uma senha, glifos podem ser ajustados de acordo com características físicas (tais como a altura ou peso) ou tipo de criatura, subtipo ou espécie. Glifos também podem ser definidos em relação ao bem, mal, ordem ou caos, ou mesmo religião. Eles não podem ser definidos de acordo com a classe, DV ou nível. Glifos respondem a criaturas invisíveis normalmente, mas não são desencadeados por aqueles que viajam de forma etérea. Vários glifos não podem ser conjurados em uma mesma área. No entanto, se um armário possui três gavetas, cada uma pode ser protegida separadamente.

Quando conjurar a magia, o conjurador tece uma linha levemente brilhante ao redor do *glifo de proteção*. Um glifo pode ser montado em qualquer formato, desde que atente as limitações de sua metragem quadrada total. Quando a magia é completada, o glifo e a linha se tornam quase invisíveis.

Um glifo não pode ser afetado ou ignorado por meios como físicos ou mágicos de sondagem, embora eles possam ser dissipados. *Despistar*, *metamorfose* e *dificultar detecção* (e efeitos mágicos semelhantes) podem enganar um glifo, embora disfarces não mágicos e afins não possam. *Ler magias* permite identificar um *glifo de proteção* com um teste de Conhecimento (arcano) com CD 13. Identificar o glifo não o descarrega e permite que o conjurador saiba a natureza básica do glifo (versão, o tipo de dano causado, qual magia é armazenada).

Nota: Armadilhas mágicas, como *glifo de proteção*, são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente um ladino) pode usar

a perícia Percepção para encontrar o glifo e Operar Mecanismo para desarmá-lo. A CD em cada caso é de 25+ o nível da magia, ou 28 para *glifo de proteção*.

Dependendo da versão selecionada, o glifo explode o intruso ou ativa uma magia.

Glifo Explosivo: Um glifo explosivo causa 1d8 pontos de dano por dois níveis de conjurador (máximo de 5d8) para o intruso, e tudo que estiver dentro de 1,5 metros dele ou dela. Este dano é por ácido, frio, fogo, eletricidade ou sônico (a escolha do conjurador, no momento da conjuração). Cada criatura afetada pode tentar um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano. Resistência à magia se aplica contra este efeito.

Glifo de Magia: O conjurador pode armazenar qualquer magia nociva de 3° nível ou menor que ele conheça. Todas as variáveis dependentes do nível da magia são baseadas no nível do conjurador no momento da conjuração do glifo. Se a magia tem um alvo, ela atinge o intruso. Se a magia tem uma área ou um efeito amorfo, a área ou o efeito é centrado no intruso. Se a magia convocar criaturas, elas aparecem tão perto quanto possível do intruso e o atacam. Testes de resistência e resistência à magia funcionam normalmente, exceto que a CD é baseado no nível da magia armazenada no glifo.

GLIFO DE PROTEÇÃO MAIOR

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 6

Essa magia funciona como *glifo de proteção*, exceto que o glifo explosivo maior causa até 10d8 pontos de dano, e glifo de magia maior pode armazenar até uma magia de 6° nível.

Ler magias permite identificar um *glifo de proteção maior* com um teste de Arte Mágicas com CD 16.

Componente Material: O conjurador traça o glifo com incenso, que primeiro deve ser polvilhado com pó de diamante no valor de pelo menos 400 PO.

GLOBO DE INVULNERABILIDADE

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 6

Esta magia funciona como *globo de invulnerabilidade* menor, exceto que também exclui magias de 4° nível e efeitos similares à magia semelhantes.

GLOBO DE INVULNERABILIDADE MENOR

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma conta de vidro ou de cristal)
Alcance 3 metros
Área emanação esférica com 3 metros de raio, centrada no conjurador
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Uma esfera mágica imóvel, levemente cintilante, rodeia e exclui todos os efeitos de magia de 3° nível ou menor. A área ou o efeito de tais magias não inclui a área ocupada pelo globo de invulnerabilidade menor. Tais magias não afetam qualquer alvo localizado dentro do globo. Os efeitos excluídos incluem habilidades similares à magia de criaturas, e magias ou efeitos similares à magia oriundos de itens. Qualquer tipo de magia, no entanto, pode ser conjurador através ou fora do globo. Magias de 4° nível ou maiores não são afetadas pelo globo, nem são as magias já em vigor quando o globo for conjurado. O globo pode ser derrubado por uma conjuração de *dissipar magia*. O conjurador pode sair e voltar para o globo sem penalidades.

Note que os efeitos de magias não são interrompidos a menos que os eles entrem no globo, e mesmo assim eles são apenas suprimidos, não dissipados.

Se uma determinada magia tem mais de um nível, dependendo de qual classe de personagem a conjura, use o nível apropriado da magia para determinar se globo de invulnerabilidade menor a interrompe.

GLOBOS DE LUZ

Escola Evocação [luz]; **Nível** bardo 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito Até quatro globos de luz, dentro de um raio de 3 metros
Duração 1 minuto (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Dependendo da versão selecionada, o conjurador pode criar até quatro luzes que lembram lanternas ou tochas (com o mesmo grau de iluminação), ou até quatro esferas brilhantes de luz (que se parecem com fogo fátuo), ou uma forma vagamente humanoide levemente brilhante. Os globos de luz devem ficar dentro de uma área de 3 metros de raio em relação uns aos outros, mas livres para se mover de qualquer outra forma que o conjurador deseje (sem concentração necessária): para frente ou para trás, para cima ou para baixo, em ângulos retos ou suaves, ou algo semelhante. As luzes podem se movimentar até 30 metros por rodada. A luz apaga se a distância entre o conjurador e ela excede o alcance da magia.

O conjurador só pode ter uma magia *globos de luz* ativa a qualquer momento. Se ele conjurar a magia enquanto outra conjuração ainda estiver em vigor, a conjuração anterior é dissipada. Se ele tornar esta magia permanente, esta conjuração não conta contra esse limite.

A magia *globos de luz* pode ser feita permanente com uma magia de *permanência*.

GRITO

Escola Evocação [sônico]; **Nível** bardo 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance 9 metros
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial ou Reflexos nega (objeto); consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (objeto)

O conjurador emite um grito ensurdecedor que causa dano às criaturas no caminho da onda de choque. Qualquer criatura dentro da área ensurdece por 2d6 rodadas e recebe 5d6 pontos de dano sônico. Um teste de resistência bem sucedido nega a surdez e reduz o dano pela metade. Qualquer objeto frágil ou cristalino, ou uma criatura cristalina, recebe 1d6 pontos de dano sônico por nível de conjurador (máximo de 15d6). Uma criatura afetada pode efetuar um teste de Fortitude para reduzir o dano pela metade, e uma criatura que empunha um objeto frágil pode negar o dano a ele com um teste de resistência de Reflexos bem sucedido. A magia *grito* não pode penetrar a área de uma magia *silêncio*.

GRITO MAIOR

Escola Evocação [sônico]; **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 8
Componentes V, S, F (corneta de metal ou marfim)
Alcance 18 metros
Teste de Resistência Fortitude parcial ou Reflexos nega (objeto); consulte o texto
Esta magia funciona exatamente como *grito*, exceto que o cone causa 10d6 pontos de dano sônico (ou 1d6 pontos de dano sônico por nível de conjurador, máximo de 20d6) contra objetos frágeis ou cristalinos expostos ou criaturas cristalinas. Também faz com que as criaturas fiquem atordoadas por 1 rodada e ensurdecidas por 4d6 rodadas. A criatura na área do cone pode negar o atordoamento e reduzir pela metade tanto o dano quanto à duração da surdez com um teste de resistência de Fortitude bem sucedido. Uma criatura empunhando objetos vulneráveis pode tentar um teste de resistência de Reflexos para negar os danos a esses objetos.

GRUPO DE ELEMENTAIS

Escola Conjuração (convocação) [consulte o texto]; **Nível** Druida 9
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito duas ou mais criaturas/nível, elas não podem tem mais de 9 metros entre si
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Esta magia abre um portal para um Plano Elemental e convoca elementais a partir dele. Um druida pode escolher qualquer plano (Ar, Terra, Fogo ou Água), um clérigo abre um portal para o plano mais próximo de seu domínio.

Quando a magia é completa, 2d4 elementais Grandes aparecem. Dez minutos mais tarde, 1d4 elementais Enormes aparecem. Dez minutos depois, um elemental superior aparece. Cada elemental possui o máximo de pontos de vida possível por seus DV. Uma vez que essas criaturas aparecem, elas servem ao conjurador durante a duração da magia.

Os elementais obedecem ao conjurador explicitamente e nunca o atacam, mesmo se outra criatura consegue ganhar controle sobre eles. O conjurador não precisa se concentrar para manter o controle sobre os elementais. Ele pode os dispersar individualmente ou em grupos a qualquer momento.

Quando o conjurador utiliza uma magia convocação para convocar um elemental do ar, terra, fogo ou água, esta magia se torna deste tipo.

GUARDAR E PROTEGER

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 30 minutos
Componentes V, S, M (queimar incenso, pitada de enxofre e óleo, um nó e uma pequena quantidade de sangue), F (pequena haste de prata)
Alcance qualquer lugar dentro da área a ser protegida
Área até 60 metros quadrados/nível (M)
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** consulte o texto
Esta poderosa magia é usada principalmente para defender um bastão ou fortaleza, criando um número de efeitos mágicos e proteções. A proteção cobre 60 metros quadrados por nível de conjurador. A área protegida pode ter até 6 metros de altura, e ser da forma que o conjurador desejar. O conjurador pode proteger vários andares de uma fortaleza ao dividir a área total entre eles, ele deve estar em algum lugar dentro da área a ser protegida para conjurar a magia. A magia cria os seguintes efeitos mágicos dentro da área protegida:

Névoa: Uma névoa preenche todos os corredores, obscurecendo toda a visão, incluindo visão no escuro, além de 1,5 metros. Uma criatura dentro do 1,5 metros tem ocultação (ataques possuem uma chance de falha de 20%). Criaturas mais longe recebem os benefícios de ocultação total (50% de chance de erro, e que o atacante não pode usar a visão para localizar o alvo). Teste de Resistência nenhum; Resistência à Magia não

Tranca Arcana: Todas as portas na área protegida ficam sob o efeito de uma tranca arcana. Teste de Resistência nenhum; Resistência à Magia não

Teias: Teias preenchem todas as escadas de cima a baixo. Estes fios são idênticos aos criados pela magia teia, exceto que eles crescem de volta em 10 minutos se forem queimados ou rasgados enquanto a magia *guardar e proteger* durar. Teste de Resistência Reflexos nega; consulte o texto da magia teia; Resistência à Magia não

Confusão: Onde há escolhas de direção, como em uma intersecção de corredores ou acessos a passagens laterais, um efeito do tipo *confusão* ocorre de modo a fazer que os invasores acreditem estar indo na direção oposta à sua direção real 50% das vezes. Este é um efeito que afeta a mente. Teste de Resistência nenhum; Resistência à Magia sim

Portas Perdidas: Uma porta por nível de conjurador é coberta por uma *imagem silenciosa* para aparecer como se fosse uma parede normal. Teste de Resistência Vontade desacredita (se interagido); Resistência à Magia não

Além disso, o conjurador pode fazer uso de um dos cinco efeitos mágicos a seguir.

1. Globos de luz em quatro corredores. O conjurador pode designar um padrão simples que faz com que as luzes se repitam enquanto a magia *guardar e proteger* durar. Teste de Resistência nenhum; Resistência à Magia não
2. Uma boca mágica em dois lugares. Teste de Resistência nenhum; Resistência à Magia não
3. Uma *névoa fétida* em dois lugares. Os vapores aparecem nos lugares designados, eles retornam após 10 minutos se forem dispersos pelo vento enquanto a magia *guardar e proteger* durar. Teste de Resistência Fortitude nega; consulte o texto da magia *névoa fétida*; Resistência à Magia não
4. Uma *rajada de vento* em um corredor ou sala. Teste de Resistência Fortitude nega; Resistência à Magia sim
5. Uma *sugestão* em apenas uma localidade. O conjurador seleciona uma área de até 1,5 metros quadrados, e qualquer criatura que entre ou passe através da área recebe a *sugestão* mental. Teste de Resistência Vontade nega; Resistência à Magia sim

Toda a área protegida irradia uma forte aura mágica da escola da abjuração. *Dissipar magia* conjurada sobre um efeito específico, se bem sucedida, remove apenas o efeito. Uma disjunção do mago bem sucedida destrói *guardar e proteger* por completo.

HEROÍSMO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Esta magia imbui uma única criatura com grande bravura e moral durante uma batalha. O alvo recebe um bônus de moral de +2 em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia.

HEROÍSMO MAIOR

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 6
Duração 1 minuto/nível
Essa magia funciona como *heroísmo*, exceto que a criatura recebe um bônus de moral de +4 em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia, imunidade a efeitos de medo e pontos de vida temporários iguais ao nível de conjurador (máximo de +20).

HIPNOTISMO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Área vários seres vivos, eles não podem tem mais de 9 metros entre si
Duração 2d4 rodadas (D)
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Os gestos e encantamentos embalam e fascinam criaturas próximas, levando-as a parar e olhar fixamente para o conjurador. Além disso, ele pode usar a atenção das criaturas para fazer suas sugestões e pedidos parecerem mais plausíveis. Jogue 2d4 para ver quantos DV de criaturas são afetadas. Criaturas com menos DV são afetadas antes das criaturas com mais DV. Somente criaturas que podem ver ou ouvir são afetadas, mas elas não precisam entender o conjurador para ficarem fascinadas.

Se o conjurador utilizar esta magia em combate, cada alvo recebe um bônus de +2 em seu teste de resistência. Se a magia afetar apenas uma única criatura que não esteja em combate no momento, o teste de resistência dela tem uma penalidade de -2.

Enquanto o alvo fica fascinado por essa magia, ele reage como se fosse dois passos mais amigável em relação à atitude. Isso permite que o conjurador faça um único pedido a criatura afetada (desde que ele possa se comunicar com ela). O pedido deve ser breve e razoável. Mesmo após a magia terminar, a criatura mantém a sua nova atitude para com o conjurador, mas apenas em relação a esse pedido em específico.

Uma criatura que falha em seu teste de resistência não lembra de ter sido encantada.

IDENTIFICAÇÃO

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (vinho agitado com pena de uma coruja)
Alcance 18 metros
Área emanação em forma de cone
Duração 3 rodadas/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** nenhum
Esta magia funciona como *detectar magia*, exceto que recebe um bônus de aprimoramento de +10 em testes de Artes Mágicas feitos para identificar as propriedades e palavras de comando de itens mágicos em posse do conjurador. Esta magia não permite que o conjurador identifique artefatos.

IDIOMAS

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 2, clérigo 4, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, M/ FD (modelo de argila de um zigurate)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** não
Esta magia concede a criatura tocada a capacidade de falar e entender o idioma de qualquer criatura inteligente, independente de ser um idioma racial ou dialeto regional. O alvo pode falar apenas uma língua de cada vez, embora possa ser capaz de entender várias línguas. *Idiomas* não habilita o sujeito a falar com as criaturas que não falam. O alvo pode fazer-se compreender enquanto ele puder falar. Esta magia não predispõe qualquer criatura com que o alvo conversa de qualquer maneira.

Idiomas podem ser feito permanente com uma magia permanência.

IMAGEM MAIOR

Escola Ilusão (invenção); **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Duração concentração+3 rodadas
Essa magia funciona como *imagem silenciosa*, exceto que som, aroma e ilusões térmicas estão incluídos no efeito mágico. Enquanto se concentrar, o conjurador pode mover a imagem dentro do alcance da magia.

Se a imagem for atingida por um adversário ela desaparece, a menos que o conjurador faça a ilusão reagir adequadamente.

IMAGEM MENOR

Escola Ilusão (invenção); **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Duração concentração+2 rodadas
Essa magia funciona como *imagem silenciosa*, exceto que a *imagem menor* inclui alguns sons menores, mas não uma fala compreensível.

IMAGEM PERMANENTE

Escola Ilusão (invenção); **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 6
Efeito invenção que não pode se estender além de um cubo de 6 metros + um cubo de 3 metros/nível (M)
Duração permanente (D)
Esta magia funciona como *imagem silenciosa*, exceto que a invenção inclui elementos visuais, auditivos, olfativos e térmicos, e a magia é permanente. Ao concentrar-se, o conjurador pode mover a imagem dentro dos limites do alcance, porém permanece estática enquanto o conjurador não se concentra.

IMAGEM PERSISTENTE

Escola Ilusão (invenção); **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 5
Duração 1 minuto/nível (D)
Esta magia funciona como *imagem silenciosa*, exceto que a invenção inclui elementos visuais, auditivos, olfativos e térmicos, e a invenção segue um roteiro determinado pelo conjurador. A invenção segue esse script sem que o conjurador se concentrar. A ilusão pode incluir um diálogo inteligível, se o conjurador desejar.

IMAGEM PROGRAMADA

Escola Ilusão (invenção); **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 6
Componentes V, S, M (lã e pó de jade no valor de 25 PO)
Efeito invenção visual que não pode se estender para além de um cubo de 6 metros+ um cubo de 1,5 metros/nível (M)
Duração permanente até que desencadeada, em seguida 1 rodada/nível
Esta magia funciona como *imagem silenciosa*, exceto que a invenção desta magia é ativada quando ocorre uma condição específica. A invenção inclui elementos visuais, auditivos, olfativos e térmicos, incluindo a fala inteligível.

O conjurador define a condição de disparo (que pode ser uma palavra especial) quando conjurar a magia. O evento que desencadeia a ilusão pode ser tão geral ou o mais específico e detalhado dependendo do caso, mas deve ser baseado em um gatilho audível, tátil, olfativo ou visual. O gatilho não pode ser baseado em alguma qualidade normalmente não óbvia para os sentidos, tais como tendência. Consulte boca mágica para obter mais detalhes sobre gatilhos.

IMAGEM SILENCIOSA

Escola Ilusão (invenção); **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (punhado de lã)
Alcance longo (120m + 12m/nível)
Efeito invenção visual que não pode se estender além de quatro cubos de 3 metros + um cubo de 3 metros/nível (M)
Duração concentração
Teste de Resistência Vontade desacredita (se interagido); **Resistência à Magia** não
Esta magia cria a ilusão visual de um objeto, criatura ou força como visualizado pelo conjurador. A ilusão não cria som, aroma, textura ou temperatura. É possível deslocar a imagem dentro dos limites de tamanho do efeito.

IMBUIR COM HABILIDADE MÁGICA

Escola Evocação; **Nível** clérigo 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada; consulte o texto
Duração permanente até ser descarregada (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
O conjurador transfere algumas de suas magias preparadas, e a capacidade de conjurá-las, a outra criatura. Apenas uma criatura com um valor de Inteligência de pelo menos 5 e um valor de Sabedoria de pelo menos 9 pode receber esta bênção. Apenas magias de clérigo das escolas de abjuração, adivinhação, e invocação (cura) podem ser transferidas. O número e o nível das magias que o alvo pode receber dependem de seus Dados de Vida; mesmo várias conjurações de *imbuir com habilidade mágica* não podem exceder este limite.

DV do Destinatário	Magias Imbuídas
2 ou menos	Uma magia de 1° nível
3-4	Uma ou duas magias de 1° nível
5 ou mais	Uma ou duas magias de 1° nível e uma magia de 2° nível

As variáveis da magia transferida (alcance, duração, área, etc.) são calculadas de acordo com o nível do conjurador, e não com o nível do destinatário.

Depois de conjurar esta magia, o conjurador não pode preparar uma nova magia de 4° nível para substituí-la até que o destinatário conjure as magias imbuídas ou morra, ou até que o conjurador descarte *imbuir com habilidade mágica*. Enquanto isso, o conjurador permanece responsável por sua divindade, ou os seus princípios, da utilização da magia. Se a quantidade de magias de 4° nível o conjurador pode conjurar diminui, e se esse número cair abaixo do número atual de conjurações ativas de *imbuir com habilidade mágica*, as magias mais recentes são dissipadas primeiro.

Para conjurar uma magia com um componente verbal, o destinatário deve ser capaz de falar. Para conjurar uma magia com um componente gestual, ele deve ser capaz de se mover livremente. Para conjurar uma magia com um componente material ou foco, ele deve possuir os materiais ou foco.

IMBUIR TENDÊNCIA

Escola Transmutação [consulte o texto]; **Nível** clérigo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo arma tocada ou 50 projéteis (devem estar juntos no momento da conjuração)
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)
Imbuir tendência torna uma arma caótica, maligna, bondosa ou ordeira, como o conjurador escolher. Uma arma que é imbuída com uma tendência pode ignorar a redução de dano de certas criaturas. Esta magia não tem efeito sobre uma arma que já possua uma tendência.

O conjurador não pode conjurar esta mágica em uma arma natural, como um golpe desarmado. Quando ele torna uma arma caótica, maligna, bondosa ou ordeira, *imbuir tendência* se torna uma magia caótica, maligna, bondosa ou ordeira, respectivamente.

IMOBILIZAR ANIMAL

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** druida 2, patrulheiro 2
Componentes V, S
Alvo um animal
Esta magia funciona como *imobilizar pessoa*, exceto que afeta um animal em vez de um humanoide.

IMOBILIZAR MONSTRO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** 4 bardo, feiticeiro/mago 5

Componentes V, S, M/FD (barra ou haste de metal duro, que pode ser tão pequeno como um prego de três centavos)
Alvo um ser vivo
Esta magia funciona como *imobilizar pessoa*, exceto que afeta qualquer criatura viva que não seja bem sucedida em seu teste de resistência de Vontade.

IMOBILIZAR MONSTRO EM MASSA

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 9
Alvos uma ou mais criaturas, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Esta magia funciona exatamente como *imobilizar pessoa*, exceto que ela afeta várias criaturas vivas que não sejam bem sucedidas em seu teste de resistência de Vontade.

IMOBILIZAR MORTOS-VIVOS

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pitada de enxofre e alho em pó)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvos até três criaturas mortas-vivas, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Esta magia imobiliza até três criaturas mortas-vivas. Um morto-vivo sem valor de Inteligência não efetua um teste de resistência, enquanto uma criatura morta-viva inteligente o faz. Se a magia for bem sucedida, a criatura morta-viva fica imóvel pela a duração da magia (similar ao efeito de *imobilizar pessoa* em uma criatura viva). O efeito é quebrado se as criaturas imobilizadas são atacadas ou recebem alguma forma de dano.

IMOBILIZAR PESSOA

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 2, clérigo 2, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F/FD (pequeno pedaço reto de ferro)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo uma criatura humanoide
Duração 1 rodada/nível (D); consulte o texto
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
O alvo fica paralisado. Ele permanece consciente e respira normalmente, mas não pode efetuar qualquer ação, nem mesmo falar. A cada rodada, em seu turno, o alvo pode tentar um novo teste de resistência para encerrar o efeito. Esta é uma ação de rodada completa que não provoca ataques de oportunidade. Uma criatura alada que é paralisada não pode bater suas asas e cai. Uma criatura que nada não pode se mover e corre o risco de se afogar.

IMOBILIZAR PESSOA EM MASSA

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 7
Alvos uma ou mais criaturas humanoides, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Esta magia funciona como *imobilizar pessoa*, exceto como mencionado acima.

IMPLOSÃO

Escola Evocação; **Nível** clérigo 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura corpórea/rodada
Duração concentração, até 1 rodada/2 níveis
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim
Esta magia provoca uma ressonância destrutiva no corpo de uma criatura corpórea. A cada rodada que o conjurador se concentrar (incluindo a primeira), pode fazer com que uma criatura entre em colapso, causando 10 pontos de dano por nível de conjurador. Se o conjurador quebrar sua concentração a magia se encerra imediatamente, embora as implosões que já aconteceram permaneçam em vigor. O conjurador pode direcionar a magia apenas uma vez a cada criatura dentro do alcance por conjuração. *Implosão* não tem efeito sobre criaturas em forma gasosa ou em criaturas incorpóreas.

IMUNIDADE À MAGIA

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
A criatura protegida é imune aos efeitos de uma magia especifica a cada quatro níveis de conjurador. As magias devem ser de 4° nível ou inferior. A criatura protegida efetivamente recebe resistência à magia imbatível em relação à magia ou magias especificadas. Naturalmente, a imunidade não protege uma criatura de magias em que não se aplica resistência à magia. *Imunidade à magia* protege contra magias, efeitos de magia de itens mágicos e habilidades similares à magia inatas de criaturas. Ela não protege contra habilidades sobrenaturais ou extraordinárias, tais como armas de sopro ou ataques visuais.
O alvo somente pode ser protegido contra apenas uma magia em específico, não contra certo domínio ou escola de magias ou de um grupo de magias que são semelhantes. Uma criatura só pode ter uma *imunidade à magia* ou *imunidade à magia maior* em efeito sobre ele de uma vez.

IMUNIDADE À MAGIA MAIOR

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 8
Essa magia funciona como *imunidade à magia*, exceto a imunidade se aplica a magias de 8° nível ou inferior. Uma criatura só pode ter uma *imunidade à magia* ou *imunidade à magia maior* em efeito sobre ele de uma vez.

INSANIDADE

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)

Alvo um ser vivo
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
A criatura afetada sofre um efeito de *confusão* contínua, como a magia. *Remover maldição* não remove *insanidade*. *Restauração maior*, *cura plena*, *desejo restrito*, *milagre* ou desejo podem restaurar a criatura.

INSETO GIGANTE

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 4, druida 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvos 1 ou mais insetos, elas não podem tem mais de 9 metros entre si
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
O conjurador transforma um grupo de centopeias, escorpiões ou aranhas de tamanho normal em suas contrapartes gigantes (consulte o *Bestiário* do *RPG Pathfinder*). Apenas um tipo de verme pode ser transmutado (portanto, uma única conjuração não pode afetar tanto centopeias e aranhas). O número de vermes que podem ser afetados por essa magia depende do nível de conjurador, como observado na tabela abaixo.

Um inseto gigante criado por esta magia não tenta fazer mal algum ao conjurador, mas o seu controle sobre tais criaturas é limitado a comandos simples ("Ataque", "Defenda", "Pare" e assim por diante). Ordens para atacar uma determinada criatura quando ela aparecer, ou para se proteger contra uma ocorrência particular, são muito complexas para os vermes entenderem. A menos que seja ordenado a fazer o contrário, o inseto gigante ataca quem quer ou o que quer que esteja mais perto deles.

Nível de Conjurador	Centopeias	Escorpiões	Aranhas
9 ou menos	3	1	2
10-13	4	2	3
14-17	6	3	4
18-19	8	4	5
20 ou mais	12	6	8

INTUIR DIREÇÃO

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 0, druida 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração instantânea
Quando o conjurador conjura esta magia, descobre imediatamente qual a direção do norte, de sua posição atual. A magia é eficaz em qualquer ambiente em que exista um "norte", mas não pode trabalhar em ambientes extraplanares. O conhecimento do norte é correto no momento da conjuração, mas o conjurador pode se perder novamente dentro de momentos se não encontrar algum ponto de referência externo para ajudá-lo a manter o controle de sua direção.

INVERTER A GRAVIDADE

Escola Transmutação; **Nível** druida 8, feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (magnetita e limalha de ferro)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Área até um cubo de 3 metros/nível (M)
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** não
Essa magia inverte a gravidade em uma área, fazendo com que objetos soltos e criaturas na área caiam para cima e alcancem o topo da área em 1 rodada. Se um objeto sólido (como um teto) impede esta queda, objetos e criaturas em queda acertam este objeto da mesma forma como fariam durante uma queda normal. Se um objeto ou criatura atinge o topo da área sem acertar qualquer coisa, ele permanece lá, oscilando um pouco até que a magia acabe. No final da duração da magia, objetos e criaturas afetadas caem para baixo.

Desde que tenham algo para se agarrar, uma criatura capturada na área pode tentar um teste de Reflexos para proteger-se quando a magia é ativada. Criaturas que voam ou levitam podem evitar a queda.

INVISIBILIDADE

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (cílio envolto em goma arábica)
Alcance pessoal ou toque
Alvo o conjurador, uma criatura ou objeto que não pese mais que 50 quilos/nível
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo) ou Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo) ou sim (inofensivo, objeto)
A criatura ou objeto tocado torna-se invisível. Se o destinatário é uma criatura que carrega equipamento, ele desaparece também. Se o conjurador conjurar a magia em alguém, nem ele nem seus aliados podem ver o alvo, a menos que o conjurador ou algum de seus aliados possa ver coisas invisíveis, ou emprega uma magia para fazê-lo.

Itens derrubados ou abandonados por uma criatura invisível tornam-se visíveis; itens pegos desaparecem se escondidos na roupa ou mochilas usadas pela criatura. Luz, no entanto, nunca se torna invisível, embora uma fonte de luz possa tornar-se invisível (o efeito é o de uma luz sem fonte visível). Se um item que o alvo carrega se estende por mais de 3 metros a partir dele, o item fica visível.

Um alvo não é magicamente silenciado por esta magia e certas outras condições podem tornar o alvo detectável (como nadar ou pisar em uma poça). Se for necessário um teste, uma criatura invisível estacionária tem um bônus de +40 em seus testes de Furtividade. Este bônus é reduzido a +20 se a criatura se move. A magia termina se o alvo ataca qualquer criatura. Para fins desta magia, um ataque inclui qualquer magia visando um inimigo ou cuja área ou efeito inclui um inimigo. Exatamente quem é um inimigo depende das percepções do personagem invisível. Ações direcionadas a objetos desacompanhados não quebram a magia. Causar dano indiretamente não é um ataque. Um ser invisível pode abrir portas, falar, comer, subir escadas, convocar uma criatura e a ordenar que ataque, cortar a cordas que sustentam uma ponte de corda enquanto os inimigos estão na ponte, acionar remotamente armadilhas, abrir uma ponte levadiça para liberar cães de ataque e assim por diante. Se o alvo atacar alguma criatura diretamente, no entanto, ele torna-se imediatamente visível, o mesmo vale para todo o seu equipamento.

Magias como *bênção* que afetam especificamente aliados, mas não inimigos, não são ataques. Mesmo quando incluem inimigos em sua área.

Invisibilidade pode ser feita permanente (apenas em objetos) com uma magia *permanência*.

INVISIBILIDADE EM MASSA

Escola Ilusão (sensação); **Nível** feiticeiro/mago 7
Alcance longo (120m+12m/nível)
Alvos qualquer número de criaturas, elas não podem ter a mais de 60 metros entre si

Esta magia funciona como *invisibilidade*, exceto que o efeito se move com o grupo e é quebrado quando alguém do grupo efetua um ataque. Os indivíduos do grupo não podem ver uns aos outros. A magia é quebrada por qualquer pessoa que se mova mais de 60 metros do membro mais próximo do grupo. Se apenas dois indivíduos são afetados, o que se afastar ativamente do outro perde sua invisibilidade. Se ambos estão se afastando um do outro, ambos tornam-se visíveis quando a distância entre eles for superior a 60 metros.

INVISIBILIDADE MAIOR

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 4, feiticeiro/mago 4
Componentes V, S
Alvo o conjurador ou criatura tocada
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo)

Esta magia funciona como *invisibilidade*, exceto que ela não termina se o alvo efetuar um ataque.

INVOCAÇÃO INSTANTÂNEA

Escola Invocação (convocação); **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (safira no valor de 1.000 PO)
Alcance consulte o texto
Alvo um objeto que pese 5 quilos ou menos, cuja maior dimensão seja 2 metros ou menor
Duração permanente até ser descarregada
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador convoca algum item não vivo diretamente em sua mão a partir de praticamente qualquer local.

Primeiro o conjurador deve colocar uma *marca arcana* sobre o item. Ao conjurar esta magia, ele magicamente e invisivelmente inscreve o nome do item em uma safira no valor de pelo menos 1.000 PO. Após efetuar este passo, ele pode convocar o item ao falar um comando especial (definido pelo conjurador quando conjurar a *marca arcana*) e esmagar a joia. O item aparece instantaneamente em sua mão, e somente o conjurador pode usar a joia desta maneira.

Se o item estiver em posse de outra criatura, a magia não funciona. O conjurador descobre quem é o possuidor e mais ou menos onde essa criatura está localizada no momento da conjuração.

A inscrição na gema é invisível e ilegível para todos além do conjurador, exceto pelo uso da magia *ler magias*.

O item pode ser convocado de outro plano, mas somente se nenhuma outra criatura reivindicar a posse do mesmo.

JAULA DE ENERGIA

Escola de Evocação [força]; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pó de rubi no valor de 500 PO)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Área jaula de energia (6 metros cúbicos) ou cela sem janelas (3 metros cúbicos)
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos nega; **Resistência à Magia** não

Esta magia cria uma prisão cúbica imóvel e invisível, composta tanto por barras ou paredes sólidas de força (a escolha do conjurador).

Criaturas dentro da área são capturadas e contidas, a menos que sejam grandes demais para caber dentro, neste caso, a magia falha automaticamente. Teleporte e outras formas de viagem astral fornecem um meio de fuga, mas as paredes de força ou barras de se estender para o Plano Etéreo, bloqueando viagem etérea.

Como uma muralha de força, uma *jaula de energia* resiste a *dissipar magia*, embora disjunção do mago ainda funcione. As paredes de uma *jaula de energia* podem ser danificadas por magias normalmente, exceto por desintegrar, que a destrói automaticamente. As paredes de uma *jaula de energia* podem ser danificadas por armas e habilidades sobrenaturais, mas possuem dureza 30 e um número de pontos de vida igual a 20 por nível de conjurador. O contato com uma esfera da aniquilação ou bastão do cancelamento destrói instantaneamente uma *jaula de energia*.

Jaula com Barras: Esta versão da magia produz um cubo de 6 metros feito de barras de força (semelhante a uma magia muralha de força). As barras possuem um centímetro de largura, com intervalos de um centímetro entre elas. Qualquer criatura capaz de passar através de um espaço tão pequeno pode escapar, mas outras estão confinadas dentro da gaiola. O conjurador não pode atacar uma criatura em uma gaiola com uma arma a menos que a arma caiba nas lacunas. Mesmo contra tais armas (incluindo flechas e ataques à distância similares), uma criatura na gaiola ganha cobertura. Todas as magias e armas de sopro podem passar através pelas lacunas na jaula.

Cela sem Janelas: Esta versão da magia produz um cubo de 3 metros sem entrada ou saída. Paredes sólidas de força formam seus seis lados.

JORRO ÁCIDO

Escola Invocação (criação) [ácido]; **Nível** feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito um projétil ácido
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador dispara uma pequena esfera de ácido no alvo. Ele deve ser bem sucedido em um ataque de toque à distância para atingir seu alvo. A esfera causa 1d3 pontos de dano ácido. Este ácido desaparece depois de 1 rodada.

LABIRINTO

Escola Invocação (teleporte); **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

O conjurador bane o alvo para um labirinto extradimensional. A cada rodada o alvo pode fazer um teste de Inteligência com CD 20 para escapar do labirinto como uma ação de rodada completa. Se o alvo não conseguir escapar, o labirinto desaparece depois de 10 minutos, libertando o alvo.

Ao fugir ou deixar o labirinto, o alvo reaparece em sua localização quando a magia *labirinto* foi conjurada. Se este espaço está preenchido por um objeto sólido, o alvo aparece no espaço aberto mais próximo. Magias e habilidades que movem uma criatura dentro de um plano, como teleporte e *porta dimensional*, não ajudam a criatura a escapar de um labirinto, embora a magia *viagem planar* permita que ele saia para qualquer plano designado pela magia. Minotauros não são afetados por esta magia.

LAMA EM PEDRA

Escola Transmutação [terra]; **Nível** druida 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (areia, cal e água)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Área até dois cubos de 3 metros /nível (M)
Duração permanente
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não
Esta magia transforma permanentemente lama normal ou areia movediça de qualquer profundidade em pedra mole (arenito ou um mineral similar).

Qualquer criatura que esteja na lama pode efetuar um teste de resistência de Reflexos para escapar antes que a área endureça em pedra.

Lama em pedra funciona como contramágica e dissipa *pedra em lama*.

LÂMINA AFIADA

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma arma ou 50 projéteis, todos devem estar juntos no momento da conjuração
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)
Esta magia deixa uma arma magicamente afiada, melhorando a sua capacidade de causar golpes certeiros. Esta transmutação dobra a margem de ameaça da arma. Uma margem de ameaça de 20 torna-se 19-20; uma margem de ameaça de 19-20 torna-se 17-20, e uma margem de ameaça de 18-20 torna-se 15-20. A magia pode ser conjurada apenas em armas perfurantes e cortantes. Se conjurada em flechas ou virotes, *lâmina afiada* se encerra logo após o seu primeiro uso, independente do projétil atingir ou não seu alvo. Trate shurikens como projéteis, e não como armas de arremesso, para o propósito desta magia.

Vários efeitos que aumentam a margem de ameaça de uma arma (como a propriedade especial de arma afiado e o talento Crítico Melhorado) não se acumulam. O conjurador não pode conjurar esta magia em uma arma natural, como uma garra.

LÂMINA DE CHAMAS

Escola Evocação [fogo]; **Nível** druida 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 0 metros
Efeito feixe do tamanho de uma espada
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Um raio ardente de fogo com 1 metro de comprimento brota da mão do conjurador. Ele empunha esse feixe que se comporta como uma espada como se fosse uma cimitarra. Ataques com a lâmina de fogo são ataques de toque corpo a corpo. A lâmina causa 1d8 pontos de dano por fogo +1 ponto a cada dois níveis de conjurador (máximo de +10). Uma vez que a lâmina é imaterial, o modificador de Força do conjurador não é aplicado ao dano. Uma *lâmina de chamas* pode incendiar materiais combustíveis como pergaminho, palha, galhos secos e tecidos.

LENDAS E HISTÓRIAS

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 4, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução consulte o texto
Componentes V, S, M (incenso no valor de 250 PO), F (quatro pedaços de marfim no valor de 50 PO cada)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração consulte o texto
Lendas e histórias traz para a mente do conjurador lendas sobre uma pessoa importante, lugar ou objeto. Se a pessoa ou objeto está à mão, ou se ele está no lugar em questão, o tempo de conjuração é apenas 1d4 × 10 minutos. Se o conjurador tiver apenas informações detalhadas sobre a pessoa, lugar ou objeto, o tempo de conjuração é 1d10 dias, e a sabedoria resultante é menos completa e específica (embora muitas vezes forneça informações suficientes para ajudar o conjurador a encontrar a pessoa, lugar ou objeto, permitindo assim um melhor resultado na próxima conjuração de *lendas e histórias*). Se o conjurador conhece apenas rumores, o tempo de conjuração é 2d6 semanas, e a sabedoria resultante é vaga e incompleta (embora muitas vezes direcione o conjurador a informações mais detalhadas, permitindo assim um melhor resultado na próxima conjuração de *lendas e histórias*).

Durante a conjuração, o conjurador não pode se envolver em atividades além das de rotina, como: comer, dormir e assim por diante. Quando concluída, a adivinhação traz as lendas (se houver) sobre a pessoa, lugar ou objeto para a mente do conjurador. Elas podem ser lendas que ainda estejam em curso, lendas que foram esquecidas ou mesmo informações que nunca foram de conhecimento geral. Se a pessoa, lugar ou objeto não é de importância lendária, O conjurador não recebe informação alguma. Como regra geral, personagens que são de 11º nível e acima são "lendários", assim como as criaturas que eles enfrentam, os principais itens mágicos que eles empunham e os locais onde eles realizam suas principais aventuras.

LENTIDÃO

Escola Transmutação; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (uma gota de melaço)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvos uma criatura/nível, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Uma criatura afetada por *lentidão* se desloca e ataca em um ritmo drasticamente mais lento. Elas ficam zonzas e podem efetuar apenas uma única ação de movimento ou ação padrão por rodada, mas não

ambas (nem pode efetuar ações de rodada completa). Além disso, ela recebe uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque, CA e testes de resistência de Reflexos. A criatura mais lenta se move metade de seu deslocamento normal (arredondado para baixo ao incremento de 1,5 metros mais próximo), o que afeta a distância de salto da criatura. Múltiplos efeitos de *lentidão* não se acumulam. *Lentidão* funciona como contramágica e dissipa *rapidez*.

LEQUE CROMÁTICO

Escola Ilusão (padrão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pó vermelho, amarelo e azul ou areia colorida)
Alcance 4,5 metros
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

Um cone de cores vívidas brota da mão do conjurador, fazendo criaturas ficarem atordoadas, possivelmente cegas e inconscientes. Cada criatura dentro do cone é afetada de acordo com os seus DV.

2 DV ou menos: A criatura fica inconsciente, cega e atordoada por 2d4 rodadas; após este período, fica cega e atordoada por mais 1d4 rodadas, e então atordoada por 1 rodada (somente criaturas vivas ficam inconscientes).

3 ou 4 DV: A criatura fica cega e atordoada por 1d4 rodadas; após este período, fica atordoada por 1 rodada.

5 ou mais DV: A criatura fica atordoada por 1 rodada.

Criaturas cegas não são afetadas pela magia *leque cromático*.

LER MAGIAS

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 0, clérigo 0, druida 0, paladino 1, patrulheiro 1, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (um cristal transparente ou prisma mineral)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 10 minutos/nível

O conjurador pode decifrar inscrições mágicas que seriam ininteligíveis em objetos: sejam eles livros, pergaminhos, armas ou qualquer outro. Esta decifração normalmente não conjura a magia contida na escrita, embora possa fazê-la no caso de um pergaminho amaldiçoado ou se a escrita é o gatilho de uma armadilha. Além disso, uma vez que a magia foi conjurada e ele já leu a inscrição mágica, o conjurador é capaz de ler aquela peça em particular sem recorrer ao uso de *ler magias*. Ele pode ler a uma taxa de uma página (250 palavras) por minuto. A magia permite que o conjurador identifique um *glifo de proteção* com um teste de Artes Mágicas com CD 13, um *glifo de proteção maior* com um teste de Artes Mágicas com CD 16, ou qualquer magia símbolo com um teste de Artes Mágicas (CD 10 + o nível da magia).

Ler magias pode ser feita permanente com uma magia *permanência*.

LEVITAÇÃO

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (laço de couro ou fio de ouro dobrado em forma de taça)
Alcance pessoal ou curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo o conjurador, uma criatura voluntária ou um objeto (com peso total de até 50 quilos/nível)
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Levitação permite ao conjurador, a uma outra criatura ou a um objeto levitar para cima e para baixo como desejar. A criatura deve ser voluntária para ser levitada e um objeto deve estar solto ou empunhado por uma criatura voluntária. O conjurador pode direcionar mentalmente o alvo e o mover para cima ou para baixo com um deslocamento de 6 metros por rodada como uma ação de movimento. O conjurador não pode mover o alvo na horizontal, mas ele pode escalar ao longo da face de um penhasco, por exemplo, ou empurrar um teto para se mover lateralmente (geralmente a metade de seu deslocamento base).

Uma criatura que levita e ataca com uma arma de combate corpo a corpo ou arma de longo alcance encontra-se cada vez mais instável, o primeiro ataque tem uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque, o segundo uma penalidade de -2 e assim por diante, até uma penalidade máxima de -5. Uma rodada completa se estabilizando permite que a criatura comece de novo com uma penalidade de -1.

LIBERTAÇÃO

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim

O alvo é libertado de magias e efeitos que restringem o movimento, incluindo *contenção, enredar, agarrar, aprisionar, labirinto, paralisia, petrificação, imobilização, sono, lentidão, atordoamento, estase temporal* e *teia*. Para libertar uma criatura de aprisionar ou labirinto, o conjurador deve saber o seu nome e a motivação, e deve conjurar esta magia no local onde a criatura foi aprisionada ou banida para o labirinto.

LIMPAR A MENTE

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 24 horas
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo é protegido de todos os dispositivos e magias que reúnem informações sobre o alvo através de adivinhação mágica (como detectar o mal, *localizar criatura*, *sondagem* e *ver o invisível*). Esta magia também concede um bônus de resistência de +8 em testes de resistência contra todas as magias e efeitos que afetam a mente. *Limpar a mente* frustra mesmo uma conjuração de *desejo restrito*, *milagre* e a magia desejo quando elas são usadas para obter informações sobre o alvo. No caso de sondagem que varre uma área onde a criatura está, como *olho arcano*, a magia funciona normalmente, mas não detecta a criatura. Tentativas de sondagem direcionadas especificamente para o alvo não funcionam de forma alguma.

LOCALIZAR CRIATURA

Escola Adivinhação; **Nível** 4 bardo, feiticeiro/mago 4
Componentes V, S, M (pelagem de um sabujo)
Duração 10 minutos/nível
Essa magia funciona como *localizar objetos*, exceto que localiza uma criatura conhecida. O conjurador gira e sente quando está olhando a direção da criatura a ser localizada, desde que ela esteja dentro do alcance. O conjurador também sabe em que direção a criatura se move, caso ela esteja em movimento.

A magia pode localizar uma criatura de uma espécie específica ou uma criatura específica conhecida. Ela não pode encontrar uma criatura de um determinado tipo. Para encontrar um tipo de criatura, o conjurador deve ter visto a criatura de perto (dentro de 9 metros) de pelo menos uma vez.

Água corrente bloqueia a magia. Ela não pode detectar objetos. Ela pode ser enganada por *despistar*, *dificultar detecção* e magias de metamorfose.

LOCALIZAR OBJETOS

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 2, clérigo 3, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F/FD (galho bifurcado)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área círculo centrado no conjurador com um raio de 120 metros+12 metros/nível
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador percebe a direção de um objeto conhecido ou claramente identificado. Ele pode procurar por objetos genéricos, neste caso o conjurador localiza o objeto mais próximo, se mais de um estiver dentro do alcance da magia. A tentativa de encontrar um determinado objeto requer uma imagem mental específica e precisa, se a imagem não está próxima o suficiente do objeto real, a magia falha. O conjurador não pode especificar um objeto único, a não ser que ele tenha observado o objeto de primeira mão (não por adivinhação). A magia é bloqueada até por uma fina folha de chumbo. Criaturas não podem ser encontradas por esta magia. Metamorfosear qualquer objeto e *dificultar detecção* engana a magia.

LUZ

Escola Evocação [luz]; **Nível** bardo 0, clérigo 0, druida 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, M/FD (um vaga-lume)
Alcance toque
Alvo objeto tocado
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Esta magia faz com que o objeto tocado brilhe como uma tocha, o que cria uma iluminação normal num raio de 6 metros, e aumenta o nível de luz por mais 6 metros por uma etapa até a luz normal (escuridão torna-se penumbra e penumbra torna-se luz normal). Em uma área de luz normal ou brilhante, esta magia não tem efeito. O efeito é imóvel, mas pode ser conjurado em um objeto que pode ser carregado.

O conjurador só pode ter uma magia *luz* ativa a qualquer momento. Se ele conjurar esta magia enquanto outra conjuração ainda está em vigor, a conjuração mais antiga é dissipada. Se ele tornar esta magia permanente (através de *permanência* ou um efeito semelhante), esta conjuração não conta para o limite de luz que pode ser conjurado.

Luz funciona como contramágica e dissipa qualquer magia do tipo *escuridão* de nível igual ou menor.

LUZ DO DIA

Escola Evocação [luz]; **Nível** bardo 3, clérigo 3, druida 3, paladino 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo objeto tocado
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador toca um objeto quando conjura esta magia, fazendo com que o objeto emane uma luz brilhante em um raio de 18 metros. Esta iluminação aumenta o nível de luz a 18 metros adicionais em um nível (a escuridão torna-se penumbra, penumbra torna-se luz normal e luz normal torna-se luz brilhante). Criaturas que normalmente recebem penalidades devido à luz brilhante também recebem as penalidades enquanto estiverem dentro do raio desta luz mágica. Apesar do nome, esta magia não é equivalente a luz do dia, para efeito de criaturas que recebem dano ou são destruídas por essa luz.

Se a *luz do dia* é conjurada em um objeto pequeno, que depois é colocado dentro ou debaixo de uma cobertura à prova de luz, o efeitos da magia é bloqueado até que a cobertura seja removida.

Luz do dia trazida a uma área de escuridão mágica (ou vice-versa) é temporariamente negada, de modo que as condições de luz naturais prevalecem nas áreas de efeito sobrepostas.

Luz do dia funciona como contramágica e dissipa qualquer magia de escuridão de nível igual ou menor, como a magia *escuridão*.

LUZ CEGANTE

Escola Evocação; **Nível** clérigo 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito raio
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Focando o poder divino como um raio de sol, o conjurador projeta uma explosão de luz de sua palma aberta. Ele deve ser bem sucedido em um ataque de toque à distância para acertar seu alvo. Uma criatura atingida por este raio de luz recebe 1d8 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo de 5D8). Uma criatura morta-viva recebe 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 10d6) e uma criatura morta-viva particularmente vulnerável à luz brilhante recebe 1d8 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 10d8). Um construto ou objeto inanimado recebe apenas 1d6 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo de 5d6).

MÁCULA

Escola Necromancia; **Nível** druida 4, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo planta tocada

Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Esta magia murcha uma única planta de qualquer tamanho. Uma criatura do tipo planta afetada recebe 1d6 pontos de dano por nível (máximo de 15d6) e pode tentar um teste de resistência de Fortitude para receber apenas metade do dano. Uma planta que não é uma criatura não recebe um teste de resistência, ela simplesmente murcha e morre.

Esta magia não tem efeito sobre o solo ou as plantas ao redor do alvo.

MÁCULA PROFANA

Escola Evocação [mal]; **Nível** clérigo 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Área dispersão com 6 metros de raio
Duração instantânea (1d4 rodadas); consulte o texto
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim
O conjurador faz uso do poder profano para punir seus inimigos. O poder tem a forma de um miasma frio e enjoativo das trevas. Somente criaturas boas e neutras (não maléficas) são prejudicadas pela magia.

A magia causa 1d8 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo 5d8) a uma criatura bondosa (ou 1d6 por nível de conjurador, máximo de 10d6, para extraplanar bondoso) e faz com que ele fique enojado por 1d4 rodadas. Um teste de resistência de Vontade bem sucedido reduz o dano à metade e anula o enjoo. Os efeitos não podem ser negados por *remover doença* ou *cura plena*, mas *remover maldição* é eficaz.

A magia causa apenas metade do dano a criaturas que não são nem maléficas nem bondosas, e elas não ficam enjoadas. Esta criatura pode reduzir o dano pela metade novamente (até um quarto), com um teste de resistência de Vontade bem sucedido.

MADEIRA-FERRO

Escola Transmutação; **Nível** druida 6
Tempo de Execução 1 minuto/0,5 quilo criado
Componentes V, S, F (madeira a ser transformada)
Alcance 0 metros
Efeito um objeto de madeira-ferro com peso de até 2,5 quilos/nível
Duração 1 dia/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Madeira-ferro é uma substância mágica criada por druidas a partir de madeira normal. Mantendo-se madeira natural em quase todos os sentidos, *madeira-ferro* é tão forte, pesado e resistente ao fogo como o aço. Magias que afetam metal ou ferro não funcionam em pau--ferro. Magias que afetam madeira afetam *madeira-ferro*, por mais que *madeira-ferro* não queime. Usar esta magia com *moldar madeira* ou efetuar um teste de Ofícios relacionado com madeira, permite ao conjurador moldar artigos de madeira que funcionam como itens de aço. Assim, armadura e espadas de madeira criadas podem ser tão duráveis quanto suas contrapartes de aço. Esses itens são livremente utilizáveis por druidas.

Além disso, se o conjurador utilizar apenas metade do limite de pau-ferro que a magia normalmente permite criar, qualquer arma, escudo ou armadura criada é tratado como um item mágico com um bônus de melhoria de +1.

MANSÃO MAGNÍFICA DO MAGO

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (porta de marfim em miniatura, pedaço de mármore polido e colher de prata, cada uma no valor de 5 PO)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito mansão extradimensional, até 3 metros cúbicos/nível (M)
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador invoca uma habitação extradimensional que tem uma única entrada no plano que a magia foi conjurada. O ponto de entrada se parece como uma leve tremulação no ar com 1,2 metros de largura e 2,5 metros de altura. Somente aqueles que o conjurador escolhe podem entrar na mansão; o portal é fechado e se torna invisível atrás dele quando ele entra. O conjurador pode abrir a porta novamente a partir do seu próprio lado à vontade. Uma vez que os observadores entram pelo portal, se encontram em um magnífico salão de entrada que garante acesso a várias câmaras. O ambiente é limpo, fresco e quente.

O conjurador pode criar qualquer planta baixa que desejar dentro do limite de efeito da magia. O lugar é decorado e contém alimentos suficientes para servir um banquete de nove pratos para uma dúzia de pessoas por nível de conjurador. Uma equipe de servos quase transparentes (até dois por nível de conjurador), uniformizados e obedientes, esperam todos aqueles que entram. Os servos agem como aqueles criados pela magia *servo invisível*, exceto que eles são visíveis e podem ir a qualquer lugar da mansão.

Uma vez que este lugar pode ser acessado apenas por meio de seu portal, as condições externas não afetam a mansão, nem as condições de seu interior passam ao plano além.

MANTO DO CAOS

Escola Abjuração [caótico]; **Nível** clérigo 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (relicário miúdo no valor de 500 PO)
Alcance 6 metros
Alvo uma criatura/nível em uma explosão com raio de 6 metros centrada no conjurador
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Um padrão aleatório de cor envolve os alvos e os protege contra ataques, concedendo resistência a magias conjuradas por criaturas ordeiras e faz com que as criaturas ordeiras que acertem um golpe contra eles fiquem confusas. Esta abjuração tem quatro efeitos:

Primeiro, cada criatura protegida recebe um bônus de deflexão de +4 em sua CA e um bônus de +4 testes de resistência. Ao contrário da magia proteção contra a ordem, o benefício desta magia se aplica a todos os ataques, e não apenas contra ataques de criaturas ordeiras.
Segundo, cada criatura protegida recebe resistência à magia 25 contra magias ordeiras e magias conjuradas por criaturas ordeiras.

Terceiro, a abjuração protege contra possessão e influência mental, assim como a magia proteção contra a ordem.

Finalmente, se uma criatura ordeira é bem sucedida em um ataque corpo a corpo contra uma criatura protegia, o agressor recebe a condição confuso por 1 rodada (Vontade nega, assim como a magia *confusão*, mas contra a CD do teste de resistência da magia *manto do caos*).

MÃO ESMAGADORA

Escola Evocação [força]; **Nível** feiticeiro/mago 9

Esta magia funciona como mão interposta, exceto que também pode agarrar um oponente como *mãos aderentes*. O BMC e DMC para testes de agarrar usam o nível de conjurador no lugar do bônus base de ataque, com um bônus de +12 pelo seu valor de Força (35) e um bônus de +1 por ser Grande (seu valor de Destreza é 10, não gerando bônus para o DMC). Uma *mão esmagadora* causa 2d6+12 pontos de dano em cada teste de agarrar bem sucedido contra um oponente. A *mão esmagadora* pode ser direcionada a dar um encontrão no alvo (como *mão vigorosa*), usando os mesmos bônus descritos acima ou ele pode ser direcionado para interpor-se, como a magia mão interposta o faz.

MÃO ESPECTRAL

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito uma mão espectral
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Uma mão fantasmagórica formada da força vital do conjurador se materializa e se move como ele desejar, o que lhe permite conjurar magias de ataque de toque à distância de níveis baixos. Ao conjurar a magia, o conjurador perde 1d4 pontos de vida que retornam quando a magia se encerra (mesmo que ela seja dissipada), mas não se a mão é destruída (os pontos de vida podem ser curados normalmente). Enquanto a magia durar, qualquer magia de toque à distância de 4º nível ou menor que ele conjurar pode ser entregue pela mão espectral. Esta magia garante um bônus de +2 na jogada de ataque corpo a corpo, e atacar com a mão conta como um ataque normal. A mão sempre bate de sua direção. Ela não pode flanquear alvos como uma criatura. Depois de entregar a magia ou se ela for para além do alcance da magia ou sai de sua vista, a mão volta para o conjurador e paira ao seu lado.

A mão é incorpórea e, portanto, não pode ser prejudicada por armas normais. Ela possui evasão maior (metade do dano em um teste de Reflexos em que falhar e nenhum dano em um teste bem sucedido), os bônus de resistência do conjurador e uma CA 22 (+8 devido ao seu tamanho, +4 de armadura natural). O modificador de Inteligência do conjurador é aplicado a CA da mão como se fosse o modificador de Destreza da mão. A mão tem 1 a 4 pontos de vida, o mesmo valor que ele perdeu na sua criação.

MÃO INTERPOSTA

Escola Evocação [Força]; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (luva de tecido suave)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito uma mão de 3 metros
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Mão interposta cria uma mão mágica Grande que aparece entre o conjurador e um oponente. Esta mão flutuante, sem corpo, move-se para permanecer entre os dois, independentemente de para onde o conjurador se move ou como o oponente tenta contorná-la, proporcionando cobertura (um bônus de +4 para a CA) para o conjurador contra esse adversário. Nada pode enganar a mão, ela permanece com o adversário escolhido, independente de *escuridão*, *invisibilidade*, *metamorfose* ou qualquer outra tentativa de *esconder-se* ou *disfarçar-se*. Entretanto, a mão não persegue um adversário.

Uma *mão interposta* tem 3 metros de comprimento e de largura, com os dedos estendidos. Ela tem o mesmo número de pontos de vida que o seu conjurador, possui uma CA 20 (-1 tamanho,+11 natural). Ela pode receber dano como uma criatura normal, mas a maioria dos efeitos mágicos que causam dano não afeta a mão.

A mão nunca provoca ataques de oportunidade de adversários. Ela não pode atravessar uma muralha de força ou entrar em um *campo de antimagia*, mas sofre o efeito total de uma muralha prismática ou *esfera prismática*. A mão faz testes de resistência como o seu conjurador.

Uma conjuração de desintegrar ou *dissipar magia* bem sucedida destrói uma *mão interposta*.

Qualquer criatura que pesa uma tonelada ou menos que tente atravessar uma *mão interposta* o faz com metade de seu deslocamento normal. A mão não pode reduzir a velocidade de uma criatura que pesa mais de uma tonelada, mas ainda afeta os ataques da criatura.

Direcionar a magia para um novo alvo é uma ação de movimento.

MÃO OPÍFERA

Escola Evocação; **Nível** clérigo 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 8 quilômetros
Efeito mão fantasmagórica
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador cria uma imagem fantasmagórica de uma mão, que ele pode enviar para encontrar uma criatura dentro de 8 quilômetros. A mão então acena para a criatura alvo e a guia até o conjurador, se a criatura estiver disposta a seguir.

Quando a magia é conjurada, o conjurador pode especificar uma pessoa (ou qualquer criatura) pela descrição física que pode incluir raça, gênero e aparência, mas não fatores ambíguos como nível, tendência ou classe. Quando a descrição é feita, a mão parte em busca de um alvo que se encaixa na descrição. A quantidade de tempo levado para encontrar o alvo depende de quão longe ele esteja, como detalhado na tabela a seguir.

Distância	Tempo para Localizar
30 metros ou menos	1 rodada
300 metros	1 minuto
1,6 quilômetros	10 minutos
3,2 quilômetros	1 hora
5 quilômetros	2 horas
6,5 quilômetros	3 horas
8 quilômetros	4 horas

Uma vez que a mão localiza o alvo, ela acena para a criatura a segui-la. Se o alvo a segue, a mão aponta na direção do conjurador, indicando a rota mais direta possível. A mão paira 3 metros a frente do alvo, movendo-se a sua frente uma velocidade de até 80 metros

por rodada. Uma vez que a mão guia o alvo de volta ao conjurador, ela desaparece.

O alvo não é obrigado a seguir a mão ou agir de qualquer maneira particular em relação ao conjurador. Se o alvo decidir não seguir a mão, ela continua a acenar por toda a duração da magia e em seguida desaparece. Se a magia expirar enquanto o alvo está a caminho, a mão desaparece e o alvo deve contar apenas com suas próprias capacidades para encontrá-lo.

Se mais de um alvo em um raio de 8 quilômetros atende a descrição, a mão localiza a criatura mais próxima. Se aquela criatura se recusa a seguir a mão, a mão não procura o segundo alvo.

Se após de 4 horas de busca, a mão não encontrou nenhum alvo que corresponde à descrição dada dentro do alcance de 8 quilômetros, ela retorna para o conjurador e exibe uma mão espalmada (indicando que tal criatura não foi encontrada) e desaparece.

A *mão opífera* não possui forma física. Ela é invisível a todos, exceto ao conjurador e ao alvo em potencial. Ela não pode entrar em combate ou efetuar qualquer outra tarefa além de localizar um alvo e o guiar de volta ao conjurador. A mão não pode passar através de objetos sólidos, mas pode infiltrar-se através de pequenas fissuras e fendas. A mão não pode viajar a mais de 8 quilômetros do local em que foi conjurada.

MÃO VIGOROSA

Escola Evocação [força]; **Nível** feiticeiro/mago 6

Esta magia funciona como *mão interposta*, exceto que também pode perseguir e efetuar encontrões a um adversário que o conjurador escolha. Uma mão vigorosa pode efetuar um encontrão por rodada. Este ataque não provoca ataques de oportunidade. O BMC dos testes de encontrão usa o nível de conjurador no lugar do bônus base de ataque, com um bônus de +8 para seu valor de Força (27) e um bônus de +1 por ser Grande. A mão sempre se move junto com o adversário quando o empurra para trás o máximo possível. Ela não tem possui limite de deslocamento para essa finalidade. Direcionar a magia para um novo alvo é uma ação de movimento. Mão vigorosa impede o adversário de se mover para perto do conjurador sem que ele seja bem sucedido em um teste de encontrão, movendo tanto a mão vigorosa e a si mesmo para perto do conjurador. A *mão vigorosa* pode ser direcionada para interpor-se, como a magia *mão interposta*.

MÃO ADERENTE

Escola Evocação [força]; **Nível** feiticeiro/mago 7

Esta magia funciona como *mão interposta*, exceto que também pode agarrar um adversário que o conjurador escolher. Uma mão aderente recebe uma jogada da manobra de combate agarrar por rodada. Este ataque não provoca um ataque de oportunidade. O BMC e a DMC para testes de agarrar usam o nível de conjurador no lugar de bônus base de ataque, com um bônus de +10 pelo seu valor de Força (31) e um bônus de +1 por ser Grande (sua Destreza é 10, não gerando nenhum bônus no Defesa contra Manobras de Combate). Uma mão aderente não causa dano às criaturas que ela segura. Dirigir a magia para um novo alvo é uma ação de movimento. A mão aderente pode ser direcionada a dar um encontrão contra um alvo, usando os mesmos bônus descritos acima, ou ele pode ser direcionado para interpor-se, como a magia mão interposta o faz.

MÃOS FLAMEJANTES

Escola Evocação [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 1

Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S

Alcance 4,5 metros

Área explosão em forma de cone

Duração instantânea

Teste de Resistência Reflexos para metade; **Resistência à Magia** sim

Um cone de chamas calcinantes é disparado dos dedos do conjurador. Qualquer criatura na área das chamas recebe 1d4 pontos de dano por fogo por nível de conjurador (máximo de 5d4). Materiais inflamáveis queimam se as chamas tocarem neles. Um personagem pode extinguir itens em chamas com uma ação de rodada completa.

MÃOS MAGICAS

Escola Transmutação; **Nível** bardo 0, feiticeiro/mago 0

Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S

Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)

Alvo um objeto solto e não mágico que pese até 2,5 quilos

Duração concentração

Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador aponta seu dedo para um objeto e pode levantá-lo e movê-lo à vontade, desde que dentro do alcance. Como uma ação de movimento, ele pode impulsionar o objeto para arremessá-lo 4,5 metros em qualquer direção, embora a magia termine se a distância entre o conjurador e o objeto exceder o alcance da magia.

MARCA ARCANA

Escola Universal; **Nível** feiticeiro/mago 0

Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S

Alcance toque

Efeito uma runa ou marca pessoal, que encaixe dentro de 0,1 metros quadrados

Duração permanente

Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia permite que o conjurador inscreva uma runa ou marca pessoal, que pode possuir não mais que seis caracteres. A escrita pode ser visível ou invisível. A *magia marca* arcana permite gravar a runa em cima de qualquer substância, sem danos ao material sobre o qual é colocada. Se uma marca invisível é feita, *detectar magia* faz com que ela brilhe e se torne visível, embora não necessariamente compreensível.

Ver o invisível, *visão da verdade*, uma gema da visão ou um robe dos olhos também permitem que o usuário veja uma *marca arcana* invisível. A magia *ler magias* revela as palavras, se houver alguma. A marca não pode ser dissipada, mas ela pode ser removida pelo conjurador ou por uma magia apagar.

Se uma *marca arcana* é colocada em um ser vivo, o efeito desaparece gradualmente após um mês, aproximadamente.

Marca arcana deve ser conjurada em um objeto antes de se conjurar *invocação instantânea* sobre o mesmo objeto (consulte a descrição desta magia para mais detalhes).

MARCA DA JUSTIÇA

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 5, paladino 4

Tempo de Execução 10 minutos

Componentes V, S, FD

Alcance toque

Alvo criatura tocada
Duração permanente; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
O conjurador marca um alvo e define algum comportamento por parte do alvo que vai ativar a marca. Quando ativada, a marca amaldiçoa o alvo. Normalmente, o conjurador designa algum tipo de comportamento indesejável que ativa a marca, mas ele pode escolher qualquer ato que queira. O efeito da marca é idêntico ao efeito de *rogar maldição*.

Como esta magia leva 10 minutos para conjurar e envolve escrever sobre o alvo, o conjurador pode a conjurar apenas em uma criatura que é voluntária ou esteja contida.

Como o efeito de *rogar maldição*, uma *marca da justiça* não pode ser dissipada, mas pode ser removida com *quebrar encantamento*, *desejo restrito*, *milagre*, *remover maldição* ou *desejo*. *Remover maldição* só funciona se o nível de conjurador da magia for igual ou maior do que o nível de conjurador da *marca da justiça*. Estas restrições aplicam-se independentemente da marca estar ativada.

MARTELO DO CAOS

Escola Evocação [caos]; **Nível** clérigo 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área explosão com 6 metros de raio
Duração instantânea (1d6 rodadas); consulte o texto
Teste de Resistência Vontade parcial;consulte o texto **Resistência à Magia** sim
O conjurador desencadeia o poder do caos para punir seus inimigos. O poder tem a forma de uma explosão multicolorida de energia inconstante de energia ricocheteando. Apenas criaturas ordeiras e neutras (não caóticas) recebem dano desta magia.

A magia causa 1d8 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo de 5d8) para criaturas ordeiras (ou 1d6 pontos de dano por nível de conjurador, máximo de 10d6, para criaturas extraplanares ordeiras) e as deixa lentas por 1d6 rodadas (consulte a magia *lentidão*). Um teste de resistência de Vontade bem sucedido reduz o dano pela metade e anula o efeito da *lentidão*.

A magia causa apenas metade do dano contra criaturas que não são nem ordeiras, nem caóticas, e eles não sofrem lentidão. Essas criaturas podem reduzir o dano pela metade novamente (para um quarto do dano) com um teste de resistência de Vontade bem sucedido.

MATAR

Escola Necromancia [morte]; **Nível** clérigo 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial; **Resistência à Magia** sim
O conjurador pode tentar matar qualquer criatura viva. Quando ele conjura esta magia, sua mão fica envolta por um sinistro fogo escuro. Ele deve obter sucesso em um ataque de toque corpo a corpo. O alvo recebe 12d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador. Se o teste de resistência de Fortitude for bem sucedido, recebe 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador. O alvo pode morrer pelo dano causado mesmo se for bem sucedido em seu teste de resistência.

MEDITAÇÃO DO MAGO

Escola Transmutação; **Nível** mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração instantânea
O conjurador prepara instantaneamente qualquer magia de 5° nível ou menor que ele conjurou durante as últimas 24 horas. A magia deve ter sido realmente conjurada neste período. A magia escolhida é armazenada em sua mente como se tivesse sido preparada da maneira normal.

Se a mágica lembrada requer componentes materiais, ele deve fornecê-los. A magia recuperada não é utilizável até que os componentes materiais estejam disponíveis.

MEDO

Escola Necromancia [medo, afeta a mente]; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (coração de galinha ou pena branca)
Alcance 9 metros
Área explosão em forma de cone
Duração 1 rodada/nível ou 1 rodada; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim
Um cone invisível de terror faz com que cada criatura viva na área fique apavorada a menos que ela consiga ser bem sucedida em um teste de resistência de Vontade. Se encurralado, uma criatura apavorada se encolhe. Se o teste de resistência for bem sucedido, a criatura fica abalada por 1 rodada.

MELHORIA MNEMÔNICA

Escola Transmutação; **Nível** mago 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (pedaço de corda, tinta fabricada com uma mistura de sépia (secreção de molusco) com sangue de dragão negro), F (placa de marfim no valor de 50 PO)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração instantânea
Conjurar esta magia permite ao conjurador preparar magias adicionais ou reter magias recentemente conjuradas. Escolha uma dessas duas versões quando a magia é conjurada.

Preparar: O conjurador prepara até três níveis adicionais de magias. Um truque conta como 1/2 nível para esse propósito. Ele preparar e conjurar essas magias normalmente.

Reter: O conjurador mantém qualquer magia de 3° nível ou menor que ele tenha conjurador até 1 rodada antes de começar a conjurar *melhoria mnemônica*. Ela restaura a magia conjurada anteriormente para a sua mente.

Em qualquer caso, a magia ou magias preparadas ou retidas desaparecem depois de 24 horas (se não conjuradas).

MENSAGEIRO ANIMAL

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 2,

druida 2, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S, M (pedaço de comida que o animal goste)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo um animal Miúdo
Duração 1 dia/nível
Teste de Resistência nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
O conjurador compele um animal Miúdo a ir para um local que ele indicar. O uso mais comum para esta magia é fazer um animal levar uma mensagem a seus aliados. O animal não pode ter sido domado ou treinado por outra pessoa, incluindo criaturas como familiares e companheiros animais.

Usando algum tipo de alimento desejável para o animal como isca, o conjurador chama o animal. Ele avança e aguarda o seu comando. O conjurador pode impressionar mentalmente no animal um determinado lugar bem conhecido por ele, ou um marco óbvio. As direções devem ser simples, porque o animal depende do seu conhecimento e não pode encontrar um destino por si só. O conjurador pode anexar um item pequeno ou nota para o mensageiro. O animal, em seguida, vai para o local designado e espera lá até que a duração da magia terminar para retomar suas atividades normais.

Durante este período de espera, o mensageiro permite que outros o abordem e removam qualquer pergaminho ou item que ele carrega. O destinatário recebe nenhuma habilidade especial para se comunicar com o animal ou ler qualquer mensagem anexa (se for escrito em uma linguagem que ele não saiba, por exemplo).

MENSAGEM

Escola Transmutação [depende de idioma]; **Nível** bardo 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (um pedaço de fio de cobre)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo uma criatura/nível
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador pode sussurrar mensagens e receber respostas sussurradas.

Quem estiver por perto pode ouvir estas mensagens com um teste de Percepção com CD 25. O conjurador aponta o dedo para cada criatura que ele deseja receber a mensagem. Quando ele sussurrar, a mensagem sussurrada é audível para todas as criaturas alvo dentro do alcance. *Silêncio* mágico, 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metais comuns (ou uma folha fina de chumbo) ou 1 metro de madeira ou blocos de terra da bloqueiam a magia. A mensagem não precisa viajar em uma linha reta. Ela pode contornar uma barreira se houver um caminho aberto entre o conjurador e o alvo, e se todo o comprimento do caminho está dentro do alcance da magia. As criaturas que receberem a mensagem podem sussurrar uma resposta que o conjurador ouve. A magia transmite o som, mas não transcende as barreiras linguísticas. Para falar uma mensagem, o conjurador deve pronunciar as palavras ao sussurrar.

MESCLAR-SE ÀS ROCHAS

Escola Transmutação [Terra]; **Nível** clérigo 3, druida 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 10 minutos/nível
Mesclar-se às rochas permite ao conjurador fundir seu corpo e equipamento em um único bloco de pedra. A pedra deve ser grande o suficiente para acomodar seu corpo em todas as três dimensões. Quando a conjuração estiver completa, o conjurador e não mais que 50 quilos de equipamento não vivo fundem-se com a pedra. Se uma dessas condições for violada, a magia falha e é desperdiçada.

Enquanto na pedra, o conjurador mantém-se em contato, ainda que de forma tênue, com a face da pedra através da qual ele se fundiu. O conjurador permanece consciente da passagem do tempo e pode conjurar magias em si mesmo enquanto escondido na pedra. Nada do que se passa fora a pedra pode ser visto, mas ele ainda pode ouvir o que acontece ao seu redor. Dano físico de menor porte na pedra não prejudica o conjurador, mas a destruição parcial (na medida em que ele não caiba mais dentro da pedra) expele o conjurador e causa 5d6 pontos de dano. A destruição completa da pedra expulsa e mata o conjurador instantaneamente a menos que ele faça um teste de resistência de Fortitude com CD 18. Mesmo que seja bem sucedido em seu teste, o conjurador ainda recebe 5d6 pontos de dano.

Quando a magia se encerrar, o conjurador pode sair da pedra através da superfície que ele entrou. Se a duração da magia expira ou o efeito é dissipado antes do conjurador voluntariamente sair da pedra, ele é violentamente expulso e recebe 5d6 pontos de dano.

As seguintes magias prejudicam o conjurador se conjuradas sobre a pedra que ele ocupa: pedra em carne expele o conjurador e causa 5d6 pontos de dano. *Moldar rochas* causa 3d6 pontos de dano, mas não o expulsa. *Pedra em lama* o expulsa e, em seguida, o mata instantaneamente a menos que ele seja bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude com CD 18, se for bem sucedido, o conjurador foi simplesmente expulso. Finalmente, *criar passagens* o expulsa sem causar dano.

METAL EM MADEIRA

Escola Transmutação; **Nível** druida 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance longo (120m + 12m/nível)
Área todos os objetos de metal dentro de uma explosão com 12 metros de raio
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim (objeto; consulte o texto)
Esta magia permite que o conjurador altere todos os objetos de metal dentro da área de efeito em madeira. Armas, armaduras e outros objetos metálicos transportados por criaturas são afetados também. Um objeto mágico feito de metal tem resistência igual a 20 + seu nível de conjurador contra esta magia. Artefatos não podem ser transmutados. Armas convertidas de metal para madeira recebem uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e dano. O bônus de armadura de qualquer armadura convertida de metal para madeira é reduzido em 2. Armas alteradas por esta magia lascam e quebram em qualquer jogada de ataque natural de 1 ou 2, e a armadura alterada por esta magia perde um ponto adicional de bônus de armadura cada vez que é atingida com uma jogada de ataque natural de 19 ou 20.

Só *desejo restrito*, *milagre*, *desejo* ou alguma magia semelhante pode restaurar um objeto transmutado ao seu estado metálico.

METAMORFOSE

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaço da criatura cuja forma o conjurador pretende assumir)
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Esta magia transforma uma criatura voluntária em um animal, humanoide ou elemental da escolha do conjurador; a magia não tem efeito sobre as criaturas que não desejam, nem a criatura alvo por esta magia pode influenciar qual sua nova forma assumida (além de transmitir os seus desejos ao conjurador verbalmente).

Se o conjurador utilizar esta magia para fazer com que o alvo assuma a forma de um animal ou besta mágica, a magia funciona como forma animal II. Se a forma é a de um elemental, a magia funciona como forma elemental I. Se a forma é a de um humanoide, a magia funciona como *alterar-se*. O alvo pode optar por retomar a sua forma natural como uma ação de rodada completa, isto encerra a magia.

METAMORFOSE MAIOR

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 7
Esta magia funciona como *metamorfose*, exceto que permite que o alvo assuma a forma de um dragão ou uma criatura do tipo planta. Se o conjurador utilizar esta magia para fazer com que o alvo assuma a forma de um animal ou besta mágica, a magia funciona como *forma animal IV*. Se a forma é a de um elemental, a magia funciona como *forma elemental III*. Se a forma é a de um humanoide, a magia funciona como *alterar-se*. Se a forma é a de uma planta, a magia funciona como a *forma de planta II*. Se a forma é a de um dragão, a magia funciona como *forma de dragão I*. O sujeito pode optar por retomar a sua forma normal como uma ação de rodada completa, isto encerra a magia.

METAMORFOSE PERNICIOSA

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** druida 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração permanente
Teste de Resistência Fortitude nega, Vontade parcial, consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Como *forma animal III*, exceto que o conjurador transforma o alvo em um animal Pequeno ou menor com não mais do que 1 DV. Se a nova forma se mostrar fatal para a criatura, como uma criatura aquática fora da água, o alvo recebe um bônus de +4 no teste de resistência.

Se a magia for bem sucedida, o alvo também deve fazer um teste de resistência de Vontade. Se falhar neste segundo teste, a criatura perde suas habilidades extraordinárias, sobrenaturais e similares à magia, perde a sua capacidade de conjurar magias (se ela possuir esta capacidade), e ganha as habilidades especiais, tendência e valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma da sua nova forma no lugar de sua própria. Ela ainda mantém sua classe e nível (ou DV), bem como todos os benefícios decorrentes (como bônus base de ataque, bônus base em testes de resistência, e pontos de vida). Ela mantém todas as características de classe (exceto conjuração) que não são habilidades extraordinárias, sobrenaturais ou similares à magia.

Quaisquer efeitos de metamorfose do alvo são automaticamente dissipados quando o alvo não consegue resistir aos efeitos de *metamorfose perniciosa*, e enquanto *metamorfose perniciosa* permanecer em vigor, o alvo não pode usar outras magias ou efeitos de metamorfose para assumir uma nova forma. Criaturas incorpóreas ou gasosas são imunes à *metamorfose perniciosa*; e uma criatura com o subtipo metamorfo pode reverter para sua forma natural como uma ação padrão.

METAMORFOSEAR QUALQUER OBJETO

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/ FD (mercúrio, goma arábica e fumaça)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura, ou um objeto não mágico de até 32 metros cúbicos/nível
Duração consulte o texto
Teste de Resistência Fortitude nega (objeto); consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (objeto)
Esta magia funciona como *metamorfose maior*, exceto que transforma um objeto ou criatura para outra forma. O conjurador pode utilizar esta magia para transformar todos os tipos de objetos e criaturas em novas formas, ele não é limitado a transformar uma criatura viva em qualquer outra forma de vida. A duração da magia depende de quão radical é a alteração do estado original para o seu estado transmutado. A duração é determinada usando as seguintes orientações.

Se o alvo da magia não possui valores de habilidades físicas (Força, Destreza ou Constituição), esta magia concede uma pontuação base de 10 para cada valor de habilidade em falta. Se o alvo da magia não possui valores de habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria ou Carisma), esta magia concede uma pontuação de 5 para cada valor de habilidade em falta. Dano recebido pela nova forma pode resultar em ferimentos ou morte da criatura metamorfoseada. Em geral, o dano ocorre quando a nova forma é alterada através da força física. Um objeto não mágico não pode ser transformado em um item mágico com essa magia. Itens mágicos não são afetados por esta magia.

Esta magia não pode criar materiais de grande valor intrínseco como cobre, prata, pedras preciosas, seda, ouro, platina, mithril ou adamante. Ele também não pode reproduzir as propriedades especiais de ferro frio a fim de superar a redução de dano de certas criaturas.

Esta magia também pode ser utilizada para duplicar os efeitos de *metamorfose perniciosa*, *metamorfose maior*, *carne para pedra*, *pedra em carne*, *lama em pedra*, *metal em madeira* ou *pedra em lama*.

Alvo Transformado é...	Aumentar a Duração em um Fator de*
Mesmo reino (animal, vegetal, mineral)	+5
Mesma classe (mamíferos, fungos, metais, etc.)	+2
Mesmo tamanho	+2
Relacionado (galho para arvore, pele de lobo para lobo, etc.)	+2
Inteligência igual ou menor	+2

* Adicione todos que se aplicam.
Consulte o total na proxima tabela

Fator de Duração	Duração	Exemplo
0	20 minutos	Seixo para humano
2	1 hora	Marionete para humano
4	3 horas	Humano para marionete
5	12 horas	Lagarto para manticora
6	2 dias	Ovelha para casaco de lã
7	1 semana	Víbora para manticora
9+	Permanente	Manticora para víbora

MILAGRE

Escola Evocação; **Nível** clérigo 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S; consulte o texto
Alcance consulte o texto
Alvo, Efeito ou **Área** consulte o texto
Duração consulte o texto
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

O conjurador não conjura um *milagre*, mas pede por um. Ele declara o que gostaria que acontecesse e pede que sua divindade (ou o poder para o qual ele ora por magias) interceda.

Um *milagre* pode fazer qualquer uma destas coisas.

- Duplicar qualquer magia de clérigo de 8° nível ou inferior.
- Duplicar qualquer outra magia de 7° nível ou inferior.
- Desfazer os efeitos nocivos de certas magias, como enfraquecer o intelecto ou insanidade.
- Efetuar qualquer efeito, cujo nível de energia esteja no mesmo patamar dos efeitos acima.

Alternativamente, um clérigo pode efetuar um pedido muito poderoso. Conjurar este *milagre* custa ao clérigo 25.000 PO em diamante em pó para canalizar as poderosas energias divinas envolvidas. Exemplos de *milagres* especialmente poderosos desse tipo poderiam incluir o seguinte:

- Alterar o curso de uma batalha a seu favor, animando aliados caídos para continuar lutando.
- Mover o conjurador e seus aliados, com todo o seu equipamento, de um plano para um local específico através de barreiras planares sem chance de erro.
- Proteger uma cidade de um terremoto, erupção vulcânica, inundação ou outro grande desastre natural.

Em qualquer caso, um pedido que esteja fora de sintonia com a divindade (ou sua tendência) é recusado.

Uma magia duplicada permite testes de resistência e resistência à magia normalmente, mas as CD são calculadas para uma magia de 9° nível. Quando uma magia *milagre* duplica uma magia com um componente material que custa mais de 100 PO, o conjurador deve fornecer esse componente.

MIRAGEM ARCANA

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Área um cubo de 6 metros/nível (M)
Duração concentração+1 hora/nível (D)

Esta magia funciona como *terreno ilusório*, exceto que permite que o conjurador faça qualquer área parecer ser algo diferente do que é. A ilusão inclui elementos sonoros, visuais, táteis e olfativos. Ao contrário de *terreno ilusório*, a magia pode alterar a aparência de estruturas (ou adicioná-las onde não estão presentes). Ainda assim, não pode disfarçar, ocultar ou adicionar criaturas (embora as criaturas dentro da área possam esconder-se dentro da ilusão, assim como elas podem se esconder dentro de um local real).

MISSÃO MENOR

Escola Encantamento (compulsão) [depende de idioma, afeta a mente]; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva com 7 DV ou menos
Duração 1 dia/nível ou até descarregado (D)
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

A *missão menor* coloca um comando mágico em uma criatura a forçando a realizar algum serviço ou a abster-se de alguma ação ou curso da atividade, como desejado pelo conjurador. A criatura deve ter 7 ou menos DV e ser capaz de compreender a tarefa dada pelo conjurador. Enquanto uma tarefa não pode obrigar uma criatura matar-se ou realizar atos que resultem em morte certa, ela pode causar quase qualquer outro curso de ação.

A criatura sob a tarefa deve seguir as instruções dadas até a tarefa ser concluída, não importa quanto tempo leve.

Se as instruções envolvem alguma tarefa em aberto que o alvo não possa concluir através de suas próprias ações, a magia permanece em vigor por um período máximo de 1 dia por nível de conjurador. Um alvo inteligente pode subverter algumas instruções.

Se o alvo é impedido de obedecer a *missão menor* por 24 horas, recebe uma penalidade de -2 para cada um de seus valores de habilidade. A cada dia, ele recebe uma penalidade cumulativa de -2, até um total de -8. O valor de habilidade pode ser reduzido a menos de 1 por este efeito. As penalidades nos valores de habilidade são removidas 24 horas após o alvo retomar a *missão menor*.

Uma *missão menor* (e todas as penalidades nos valores de habilidades) pode ser encerrada por *quebrar encantamento*, *desejo restrito*, *remover maldição*, *milagre* ou *desejo*. *Dissipar magia* não afeta *missão menor*.

MISSEIS MÁGICOS

Escola Evocação [Força]; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvos até cinco criaturas, elas não podem estar a mais de 4,5 metros entre si
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Um míssil de energia mágica é lançado da ponta do dedo do conjurador e atinge seu alvo, causando 1d4+1 pontos de dano por força. O míssil atinge infalivelmente, mesmo que o alvo esteja em combate corpo a corpo, desde que tenha qualquer cobertura ou ocultação menor que total. Partes específicas de uma criatura não podem ser apontadas. Objetos não são danificados pela magia.

Para cada dois níveis de conjurador além do primeiro, o conjurador recebe um míssil adicional: dois no 3° nível, três no 5° nível,

quatro no 7° nível e o máximo de cinco mísseis no 9° nível ou mais. Se o conjurador atirar vários mísseis, pode fazê-los atacar uma única criatura ou várias criaturas. Um míssil unitário pode atingir apenas uma criatura. O conjurador deve escolher os alvos antes de efetuar testes de resistência à magia ou jogadas de dano.

MODIFICAR APARÊNCIA

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvos uma criatura/dois níveis, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Duração 12 horas (D)
Teste de Resistência Vontade nega ou Vontade desacredita (se interagido); **Resistência à Magia** sim ou não; consulte o texto
Esta magia funciona como *disfarçar-se*, exceto que o conjurador pode alterar a aparência de outras pessoas também. Uma criatura afetada retoma sua aparição normal se for morta. Alvos involuntários podem negar o efeito da magia sobre eles, fazendo um teste de resistência de Vontade ou com resistência à magia.

MODIFICAR MEMORIA

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 4
Tempo de Execução 1 rodada; consulte o texto
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo um ser vivo
Duração permanente
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
O conjurador penetra na mente do alvo e modifica até 5 minutos de suas memórias de uma das seguintes maneiras.

- Eliminar toda a memória de um evento que o alvo realmente experimentou. Esta magia não pode negar encantar, *tarefa/missão*, *sugestão* ou magias similares.
- Permitir que o alvo recorde com perfeita clareza um evento que ele realmente experimentou.
- Alterar os detalhes de um evento que o alvo realmente experimentou.
- Implantar uma memória de um evento o alvo nunca experimentou.

Conjurar a magia leva 1 rodada. Se o alvo não for bem sucedido no teste de resistência, o conjurador prossegue com a magia por até 5 minutos (um período de tempo igual à quantidade de memória que ele deseja modificar) visualizando a memória que ele deseja modificar no alvo. Se a sua concentração é perturbada antes da visualização ser completa, ou se o alvo está sempre além do alcance da magia durante este tempo, a magia está perdida.

Uma memória modificada não afeta necessariamente as ações do alvo, particularmente se ela contradiz as inclinações naturais da criatura. Uma memória modificada ilógica é rejeitada pela criatura como um sonho ruim, muito vinho ou outra desculpa similar.

MOLDAR MADEIRA

Escola Transmutação; **Nível** druida 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo uma peça de madeira tocada não maior do que 30 centímetros cúbicos + 30 centímetros cúbicos/nível
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
Moldar madeira permite ao conjurador tornar uma peça existente de madeira em qualquer forma que se adapte ao seu propósito. Embora seja possível fazer itens brutos como cofres, portas e afins, detalhes finos não são possíveis. Há 30% de chance de que qualquer forma que inclua partes móveis simplesmente não funcione.

MOLDAR ROCHAS

Escola Transmutação [terra]; **Nível** clérigo 3, druida 3, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/ FD (argila mole)
Alcance toque
Alvo pedra ou objeto de pedra tocado, de até 3 metros cúbicos + 30 centímetros cúbicos/nível
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador pode moldar parte de uma pedra já existente em qualquer forma que se adapte ao seu propósito. Embora seja possível fazer cofres, portas e outros itens brutos com *moldar rochas*, detalhes finos não são possíveis. Há 30% de chance de que qualquer forma que inclua partes móveis simplesmente não funcione.

MOMENTO DE PRESCIÊNCIA

Escola Adivinhação; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 hora/nível ou até ser descarregada
Esta magia concede um sexto sentido. Uma vez durante a duração da magia, o conjurador pode optar por usar o efeito da magia. Ela concede um bônus de intuição igual ao nível de conjurador (máximo de +25) em qualquer jogada de ataque único, teste de manobra de combate, teste de habilidade oposto, teste de perícia ou teste de resistência. Alternativamente, o conjurador pode aplicar o bônus de intuição à sua CA contra um único ataque (mesmo que desprevenido). Ativar o efeito não necessita uma ação, o conjurador pode até ativá-lo no turno de outro personagem. Ele deve optar por usar o momento de presciência antes de fazer a jogada que ele modifica. Uma vez utilizada, a magia acaba. O conjurador não pode ter mais do que um momento de presciência ativo ao mesmo tempo.

MONTARIA

Escola Invocação (convocação); **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S, M (chumaço de cabelo de cavalo)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito uma montaria
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador convoca um cavalo ou um pônei leve (a sua escolha) para servir como sua montaria (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). O corcel serve espontaneamente e bem. A montaria vem com um arreio e rédea e uma sela de cavalo.

MONTARIA FANTASMA

Escola Invocação (criação); **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S
Alcance 0 metros
Efeito uma criatura quase real, parecida com um cavalo
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador convoca uma criatura quase real Grande parecida com um cavalo (a coloração exata pode ser personalizada pelo conjurador). Ela pode ser montada apenas pelo conjurador ou por uma pessoa para quem ela for criada especificamente. Uma montaria fantasma tem a cabeça e o corpo negros, crina e cauda cinza e cascos insubstanciais que não fazem nenhum som da cor de fumaça. Ela tem o que parece ser uma sela, rédeas e arreio. Ela não luta, mas os animais a evitam e recusar-se a atacá-la.

A montaria possui CA 18 (-1 por tamanho,+4 de armadura natural,+5 pela Destreza) e 7 pontos de vida+1 ponto de vida por nível de conjurador. Se ela perde todos os seus pontos de vida, a montaria fantasma desaparece. Uma montaria fantasma possui um deslocamento de 6 metros a cada dois níveis de conjurador, até um máximo de 30 metros no 10° nível. Ela pode suportar o peso de seu cavaleiro, e até mais 5 quilos por nível de conjurador.

As montarias ganham certos poderes de acordo com o nível de conjurador. As habilidades da montaria incluem os poderes abaixo de seu nível de conjurador.

8° Nível: A montaria pode andar sobre areia, lama ou mesmo por terreno pantanoso, sem dificuldade ou diminuição do deslocamento.

10° Nível: A montaria pode caminhar na água à vontade (como a magia, nenhuma ação é necessária para ativar essa capacidade).

12° Nível: A montaria pode usar caminhar no ar à vontade (como a magia, nenhuma ação é necessária para ativar essa capacidade) por até 1 rodada, depois ela cai no chão.

14° Nível: A montaria pode voar em seu deslocamento base com um bônus em testes da perícia de Voo igual ao seu nível de conjurador.

MOVER TERRA

Escola Transmutação [terra]; **Nível** druida 6, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução consulte o texto
Componentes V, S, M (argila, barro, areia e uma lâmina de ferro)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área terra em uma área de até 250 metros quadrados e até 3 metros de profundidade (M)
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Mover terra move terra, obviamente, (argila, barro, areia e húmus), possivelmente derrubando aterros, movendo morros, deslocando dunas e assim por diante.

Em nenhum caso pode destruir ou mover formações rochosas. A área a ser afetada determina o tempo de execução. Para cada quadrado de 45 metros (até 3 metros de profundidade), a conjuração leva 10

minutos. A área máxima, com 250 metros quadrados, leva 4 horas e 10 minutos para ser movida.

Esta magia não quebra violentamente a superfície da terra. Em vez disso, cria cristas em forma de ondas, que faz a terra mover-se com fluidez glacial até que o resultado desejado seja atingido . Árvores, estruturas, formações rochosas e similares não são afetadas, exceto para mudanças na elevação e topografia relativa.

A magia não pode ser usada para tunelamento e geralmente é muito lenta para prender ou enterrar criaturas. Seu principal uso é para cavar ou preencher fossos ou para ajustar contornos do terreno antes de uma batalha.

Esta magia não tem efeito em criaturas de terra.

MOVIMENTAÇÃO LIVRE

Escola Abjuração; **Nível** bardo 4, clérigo 4, druida 4, patrulheiro 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (tira de couro amarrada no alvo), FD
Alcance pessoal ou toque
Alvo o conjurador ou criatura tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Esta magia permite que o conjurador ou uma criatura que ele toque se mova e ataque normalmente pela duração da magia, mesmo quando sob a influência de outra magia ou efeito que geralmente impede o movimento, como paralisia, névoa sólida, *lentidão* e teia. Todos os testes de manobra de combate feitos para agarrar o alvo falham automaticamente. O alvo é bem sucedido automaticamente em todos os testes de manobras de combate e testes da perícia Arte da Fuga para escapar de uma manobra agarrar ou imobilizar.

A magia também permite que o alvo se mova e ataque normalmente enquanto debaixo d'água, mesmo com armas de corte como machados e espadas, ou com armas de concussão como manguais, martelos e maças, desde que a arma seja empunhada e não arremessada. A magia liberdade de movimento não garante, contudo, que o alvo respire sob a água.

MUDAR DE FORMA

Escola Transmutação (metamorfose); **Nível** druida 9, feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (diadema de jade no valor de 1.500 PO)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 10 minutos/nível (D)

Esta magia permite que o conjurador assuma a forma de uma grande variedade de criaturas. Esta magia pode funcionar como *alterar-se*, forma animal IV, corpo elemental IV, forma de dragão III, forma gigante II e forma de planta III dependendo da forma que ele assumir. Ele pode mudar de forma uma vez a cada rodada como uma ação livre. A mudança ocorre imediatamente antes de sua ação ordinária ou imediatamente após, mas não durante a ação.

MURALHA DE ENERGIA

Escola Evocação [força]; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (quartzo em pó)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito muralha cuja área é de um quadrado de 3 metros/nível
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Muralha de energia cria uma parede invisível de pura força. A muralha não pode mover-se e não é facilmente destruída. A muralha de energia é imune a *dissipar magia*, embora disjunção do mago ainda pode dissipá-la. Uma parede de força pode ser danificada por magias normalmente, exceto desintegrar que a destrói automaticamente. Ela pode ser danificada por armas e habilidades sobrenaturais, mas uma parede de força tem dureza 30 e um número de pontos de vida igual a 20 por nível de conjurador. O contato com uma esfera de aniquilação ou bastão de cancelamento destrói instantaneamente uma muralha de energia.

Armas de sopro e magias não podem atravessar uma muralha de energia em qualquer direção, embora *porta dimensional*, teleporte e efeitos semelhantes possam ignorar a barreira. Ela bloqueia criaturas etéreas, bem como materiais (embora criaturas etéreas geralmente possam contornar a parede através de pisos e tetos materiais). Ataques de olhar podem operar através de uma parede de força.

O conjurador pode formar a parede em um plano vertical cuja área é de até um quadrado de 3 metros por nível. A parede deve ser contínua e ininterrupta quando criada. Se sua superfície é quebrada por qualquer objeto ou criatura, a magia falha.

Muralha de energia pode ser feita permanente com uma magia permanência.

MURALHA DE ESPINHOS

Escola Invocação (criação); **Nível** druida 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito muralha de espinhos de até 3 metros cúbicos/nível (M)
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Muralha de espinhos cria uma barreira de arbustos com espinhos pontudos muito resistentes, flexível, emaranhados e tão grandes quanto o dedo de um humano. Qualquer criatura forçada a tentar mover-se através de uma parede de espinhos recebe dano por perfuração por rodada de movimento igual a 25 menos a CA da criatura. Destreza e bônus de esquiva na CA não contam para esse cálculo. (Criaturas com uma CA 25 ou superior, sem considerar Destreza e bônus de esquiva, não recebem dano causado pelo contato com a parede).

O conjurador pode fazer a parede tão fina quanto 1,5 metros de espessura, o que o permite moldar a parede como um número de blocos de 3 por 3 por 1,5 metros igual a duas vezes o seu nível de conjurador. Isto não tem efeito sobre o dano causado pelos espinhos, mas qualquer criatura tentando atravessar leva muito menos tempo para forçar seu caminho através da barreira.

Criaturas podem forçar seu caminho lentamente através da parede, fazendo um teste de Força como uma ação de rodada completa. Para cada 5 pontos acima de 20 no resultado do teste, a criatura move-se 1,5 metros (até uma distância máxima igual ao seu deslocamento normal). Obviamente as criaturas que se deslocam ou tentar mover-se através dos espinhos recebem o dano, tal como descrito acima. Uma criatura presa nos espinhos pode optar por permanecer imóvel a fim de evitar mais danos.

Qualquer criatura dentro da área da magia quando ela é conjurada

recebe o dano como se ele tivesse entrado na área da parede. Para escapar, ele deve tentar abrir seu caminho ou pode esperar até que a magia acabe. Criaturas com a habilidade de passar por áreas cobertas de vegetação crescida pode atravessar uma parede de espinhos com seu deslocamento normal, sem receber dano algum.

Uma *muralha de espinhos* pode ser quebrada por um trabalho lento com armas afiadas. Cortar a parede cria uma passagem segura no ritmo de 33 centímetros a cada 10 minutos de trabalho. Fogo normal não pode prejudicar a barreira, mas o fogo mágico a queima em 10 minutos.

MURALHA DE FERRO

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (folha de ferro pequena e pó de ouro no valor de 50 PO)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito muralha de ferro cuja área é de até 1,5 metros quadrado/nível; consulte o texto
Duração instantânea
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não

O conjurador cria uma *muralha de ferro* plana vertical. A parede insere-se em qualquer material não vivo circundante se a sua área é grande o suficiente para fazê-lo. A parede não pode ser concebida de forma a ocupar o mesmo espaço que uma criatura ou outro objeto. Deve ser sempre uma superfície plana, mas o conjurador pode moldar suas bordas para encaixar no espaço disponível.

Uma parede de ferro é tem 2,5 centímetros de espessura a quatro níveis de conjurador. Ele pode dobrar a área da parede se reduzir para metade a sua espessura. Cada quadrado de 1,5 metros do muro tem 30 pontos de vida a cada 2,5 centímetros de espessura e dureza 10. Uma seção da parede cujos pontos de vida chegam a 0 é destruída. Se uma criatura tentar romper a parede com um único ataque, a CD para o teste de Força é igual a 25 + 2 a cada 2,5 centímetros de espessura.

Se desejado, a parede pode ser criada na vertical em repouso sobre uma superfície plana, mas não ligada à superfície de modo que ela possa ser tombada para cair e esmagar criaturas embaixo dela. A parede tem 50% de chance de cair para qualquer direção se deixada sem suporte. Criaturas podem empurrar a parede em uma direção, em vez de deixá-la cair de forma aleatória. A criatura deve fazer um teste de Força com CD 40 para empurrar a parede. Criaturas com espaço para fugir da parede caindo poderão fazê-lo se forem bem sucedidas em um teste de resistência de Reflexos. Qualquer criatura Grande ou menor que falha no teste recebe 10d6 pontos de dano. O muro não pode esmagar criaturas Enormes ou maiores.

Como qualquer item de ferro, esta parede está sujeita a ferrugem, perfuração e outros fenômenos naturais. Ferro criado por esta magia não é apropriada para utilização na criação de outros objetos e não pode ser vendido.

MURALHA DE FOGO

Escola Evocação [fogo]; **Nível** druida 5, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/ FD (pedaço de fósforo)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito muralha de chamas de até 6 metros de comprimento/nível ou um anel de fogo com um raio de até 1,5 metros/dois níveis; qualquer forma possui 6 metros de altura
Duração concentração + 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Uma cortina imóvel de chamas violeta cintilante aparece do nada. Um dos lados da parede, escolhido pelo conjurador envia ondas de calor, causando 2d4 pontos de dano por fogo para as criaturas dentro de um alcance de 3 metros e 1d4 pontos de dano por fogo a quem estiver além dos 3 metros, mas abaixo de 6 metros. A muralha causa esse dano quando ela aparece e novamente a todas as criaturas na área a cada rodada. Além disso, a muralha causa 2d6 pontos de dano por fogo + 1 ponto de dano de fogo por nível de conjurador (máximo de +20) a qualquer criatura que a atravessar. A parede causa dano duplo a criaturas mortas-vivas.

Se o conjurador evoca a parede para que ele apareça onde as criaturas estão, cada criatura recebe dano como se atravessasse a parede. Se qualquer parte da muralha de 1,5 metros recebe 20 pontos de dano, ou mais, por frio em uma rodada, esta parte deixa de existir. (Não divida o dano por frio por 2, como normal para objetos).

Muralha de fogo pode ser feitas permanente com uma magia permanência. Uma *muralha de fogo* permanente que se extingue por danos causados por frio torna-se inativa por 10 minutos, para em seguida se reformar com força total.

MURALHA DE GELO

Escola Evocação [frio]; **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaço de quartzo ou cristal de rocha)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito plano ancorado de gelo, até um quadrado de 3 metros/nível ou hemisfério de gelo com um raio de até 1 metro + 30 centímetros/nível
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Reflexos nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Esta magia cria um plano ancorado de gelo ou um hemisfério de gelo, dependendo da versão selecionada. A parede de gelo não pode se formar em uma área ocupada por objetos físicos ou criaturas. Sua superfície deve ser suave e ininterrupta quando criada. Qualquer criatura adjacente à parede quando ela é criada pode tentar um teste de resistência de Reflexos para romper a parede enquanto ela é formada. Um teste bem sucedido indica que a magia falha automaticamente. Fogo pode derreter uma parede de gelo, e ele causa dano total à parede. (Não divida o dano por frio por 2, como normal para objetos). Derreter uma muralha de gelo rapidamente cria uma grande nuvem de vapor húmido que tem uma duração de 10 minutos.

Muralha Plana: Aparece uma muralha de gelo sólido. A parede possui 2,5 centímetros de espessura por nível de conjurador. Ela cobre uma área de até 3 metros quadrados por nível de conjurador (assim um mago de 10º nível pode criar uma parede de gelo de 30 metros de comprimento e 3 metros de altura, uma parede 16 metros de comprimento e 6 metros de altura ou qualquer outra combinação de comprimento e altura que não exceda 330 metros quadrados). O plano pode ser orientado em qualquer forma, desde que ele seja ancorado. Uma parede vertical apenas precisa ser ancorada no chão, enquanto que uma parede horizontal ou inclinada deve ser ancorado em dois pontos opostos.

Cada quadrado de 3 metros de parede tem 3 pontos de vida a cada 2,5 centímetros de espessura. Criaturas podem bater na parede automaticamente. Uma seção da parede cujos pontos de vida chegam a

o é destruída. Se uma criatura tenta romper a parede com um único ataque, a CD para o teste de Força é igual a 15 + o nível de conjurador.

Mesmo quando o gelo é quebrado, uma folha de ar frio permanece. Qualquer criatura que a atravessar (incluindo aquela que quebrou a parede) recebe 1d6 pontos de dano por frio +1 ponto por nível de conjurador (sem teste de resistência).

Hemisfério: A parede tem a forma de um hemisfério com raio máximo de 3 metros + 33 centímetros por nível de conjurador. O hemisfério é tão difícil de romper como a forma de muralha, mas não causar dano a quem passar por uma brecha.

MURALHA DE PEDRA

Escola Invocação (criação) [terra]; **Nível** clérigo 5, druida 6, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (pequeno bloco de granito)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito muralha de pedra cuja área é de até 1,5 metros quadrado/nível (M)
Duração instantânea
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não
Esta magia cria uma muralha de rocha que se funde com superfícies rochosas adjacentes. Uma *muralha de pedra* possui 2,5 centímetros de espessura a cada quatro níveis de conjurador para cada 1,5 metros quadrados por nível. O conjurador pode dobrar a área da parede ao reduzir pela metade a sua espessura. A parede não pode ser criada de forma que ela ocupe o mesmo espaço que uma criatura ou outro objeto.

Ao contrário de uma muralha de ferro, o conjurador pode criar uma parede de pedra em quase qualquer forma que desejar. A muralha criada não precisa ser vertical nem descansar sobre qualquer base sólida, no entanto ela deve se fundir e estar solidamente apoiada a uma base de pedra existente. Ela pode ser usada para preencher uma falha ou como uma rampa. Para este uso, se o espaço é maior do que 6 metros, a parede deve ser arqueada e reforçada. Esta exigência reduz a área da magia pela metade, ao moldá-la com arcos, permitir ameias e assim por diante.

Como qualquer outra parede de pedra, ela pode ser destruída por desintegrar ou por meios normais como quebrar e lascar. Cada quadrado de 1,5 metros do muro tem dureza 8 e 15 pontos de vida a cada 2,5 centímetros de espessura. Uma seção da parede cujos pontos de vida chegam a 0 é destruída. Se uma criatura tenta romper a parede com um único ataque, a CD para o teste de Força é igual a 20 + 2 a cada 2,5 centímetros de espessura.

É possível, mas difícil, aprisionar oponentes móveis dentro ou debaixo de uma parede de pedra, desde que a parede tenha uma forma que possa manter as criaturas. Criaturas podem evitar o aprisionamento com um teste de resistência de Reflexos.

MURALHA DE VENTO

Escola Evocação [ar]; **Nível** clérigo 3, druida 3, patrulheiro 2, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (leque pequeno e pena exótica)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito uma muralha até 3 metros/nível de comprimento e 1,5 metros de altura/nível (M)
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Uma cortina vertical e invisível de vento aparece. Ela possui 60 centímetros de espessura e uma força considerável. Sua explosão ruidosa é suficiente para afastar qualquer ave menor que uma águia, e arrebata papéis e materiais similares de mãos inocentes. (um teste de resistência de Reflexos permite uma criatura manter a posse de um objeto). Criaturas voadoras Miúdas e pequenas não podem passar através da barreira. Materiais soltos e roupas de pano voam para cima quando pegos em uma parede de vento. Flechas e virotes são desviados para cima e perdidos, enquanto qualquer outra arma normal que consiga atravessar a parede tem uma chance de falha de 30%. (Pedras gigantes arremessadas, projéteis de cerco e outras armas de longo alcance maciças não são afetadas). Gases, a maioria dos ataques de sopros de gases e criaturas em forma gasosa não podem atravessar a parede (embora ela não seja considerada uma barreira para criaturas incorpóreas).

Embora a parede deva ser vertical, o conjurador pode moldá-la em qualquer percurso contínuo ao longo do terreno de preferência do conjurador. É possível criar muralhas de vento cilíndricas ou quadradas para fechar pontos específicos.

MURALHA ILUSÓRIA

Escola Ilusão (invenção); **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito imagem um 30 centímetros por 3 metros por 3 metros
Duração permanente
Teste de Resistência Vontade desacredita (se interagido); **Resistência à Magia** não
Esta magia cria a ilusão de uma parede, piso, teto ou superfície similar. Parece absolutamente real quando vista, mas objetos físicos podem passar por ela sem dificuldade. Quando a magia é usada para esconder buracos, armadilhas ou portas normais, quaisquer habilidades de detecção que não requerem a visão funcionam normalmente. A tocar ou utilizar sondagem revela a verdadeira natureza da superfície, embora tais medidas não causem o desaparecimento da ilusão. Embora o conjurador possa ver através de sua parede ilusória, outras criaturas não podem mesmo se eles tiverem sucesso em seu teste de resistência de Vontade (apenas descobrem que ela não é real).

MURALHA PRISMÁTICA

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito parede com 1,2 metros/nível de largura e 66 centímetros/nível de altura
Duração 10 minuto/nível (D)
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** consulte o texto
Muralha prismática cria uma parede vertical opaca de cores multicoloridas e cintilantes que protege o conjurador de todas as formas de ataque. A parede pisca com sete cores, cada uma com um poder e propósito distinto. A parede não se move, e o conjurador pode atravessar ou ficar próximo da parede sem danos. Qualquer outra criatu-

Muralha Prismática

Ordem	Cor	Efeito da Cor	Negada por
1	Vermelho	Bloqueia armas de longo alcance não mágicas. Causa 20 pontos de dano por fogo (Reflexos metade).	*Cone de frio*
2	Laranja	Bloqueia armas de longo alcance mágicas. Causa 40 pontos de dano por ácido (Reflexos metade).	*Rajada de vento*
3	Amarelo	Bloqueia veneno, gases e petrificação. Causa 80 pontos de dano por eletricidade (Reflexos metade).	*Desintegrar*
4	Verde	Bloqueia ataque de sopros. Veneno (frequência 1/rodada por 6 rodadas; efeito inicial morte; efeito secundário 1 Con/rodada; cura com dois testes de resistência de Fortitude consecutivos)	*Criar passagens*
5	Azul	Bloqueia adivinhação e ataques mentais Transforma em pedra (Fortitude nega)	*Mísseis mágicos*
6	Índigo	Bloqueia todas as magias. Teste de resistência de Vontade ou ficar louco (como magia *insanidade*).	*Luz do dia*
7	Violeta	Campo de energia destrói todos os objetos e efeitos. Criaturas enviadas para outro plano (vontade nega).	*Dissipar magia ou dissipar magia maior.*

* O efeito violeta torna os efeitos especiais das outras seis cores redundantes, mas estes seis efeitos foram incluídos aqui porque alguns itens mágicos podem criar efeitos prismáticos uma cor de cada vez, e a resistência à magia pode tornar algumas cores ineficazes (consulte acima).

ra com menos de 8 DV que esteja a menos de 6 metros da parede fica cego pelas cores por 2d4 rodadas, se ela olha para a parede.

As proporções máximas da parede são 1,3 metros de largura por nível de conjurador e 66 centímetros de altura por nível de conjurador. Uma magia muralha prismática conjurada para se materializar em um espaço ocupado por uma criatura é interrompida, e o desperdiçada.

Cada cor na muralha tem um efeito especial. A tabela abaixo mostra as sete cores da parede, a ordem em que elas aparecem, os seus efeitos sobre as criaturas que tentam atacar ou passar através da parede e a magia necessária para negar cada cor.

A parede pode ser destruída, cor a cor de modo consecutivo, adaptando as magias especificadas na parede; no entanto, a primeira cor deve ser derrubada antes de a segunda poder ser afetada e assim por diante. Um bastão de cancelamento ou magia disjunção do mago destrói uma parede prismática, mas um *campo de antimagia* não consegue penetrar. *Dissipar magia* e *dissipar magia maior* somente podem ser usadas na muralha quando todas as outras cores foram destruídas. Resistência à magia é eficaz contra uma muralha prismática, mas o teste de nível de conjurador deve ser repetido para cada cor presente.

Muralha prismática pode ser feita permanente com uma magia permanência.

NEUTRALIZAR VENENOS

Escola Invocação (cura); **Nível** bardo 4, clérigo 4, druida 3, paladino 4, patrulheiro 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (carvão vegetal)
Alcance toque
Alvo criatura alvo ou objeto de até 32 centímetros cúbicos/nível tocado
Duração instantânea ou 10 minuto/nível; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)

O conjurador desintoxica qualquer tipo de veneno que age criatura ou objeto tocado. Se o alvo é uma criatura, o conjurador deve fazer um teste de nível de conjurador (1d20+ nível de conjurador) contra a CD de cada veneno que afeta o alvo. Sucesso significa que o veneno é neutralizado. Uma criatura curada não sofre os efeitos adicionais do veneno, e quaisquer efeitos temporários são encerrados, mas a magia não reverte efeitos instantâneos, como pontos de vida de dano, dano temporário de habilidade ou efeitos que não vão embora por conta própria.

Esta magia pode neutralizar o veneno de uma criatura ou objeto venenoso por 10 minutos por nível, a escolha do conjurador. Se ele conjurar esta magia em uma criatura, ela recebe um teste de resistência de Vontade para negar o efeito.

NÉVOA ÁCIDA

Escola Invocação (criação) [ácido]; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (farinha de ervilha e casco de um animal)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Efeito névoa dispersa sobre uma área de 6 metros de raio e 6 metros de altura
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Névoa ácida cria uma massa ondulante de vapores nebulosos, como a magia névoa sólida. Além de retardar criaturas e obscurecer a visão, os vapores desta magia são altamente ácidos. No turno do conjurador a cada rodada, a começar de quando ele conjura a magia, o nevoeiro causa 2d6 pontos de dano por ácido a cada criatura e objeto dentro dela.

NÉVOA DA ESCURIDÃO

Escola Invocação (criação); **Nível** clérigo 1, druida 1, feiticeiro/ mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 6 metros

Efeito dispersão em nuvem com 6 metros de raio e 6 metros de alta, centrados no conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Um vapor nebuloso surge ao redor do conjurador. Ele permanece estacionário e obscurece toda a visão, incluindo visão no escuro para além de 1,5 metros. Uma criatura a 1,5 metros de distância recebe ocultação (ataques têm uma chance de falta de 20%). Criaturas mais longe recebem ocultação total (chance de falha de 50%, e o atacante não pode utilizar a visão para localizar o alvo).

Um vento moderado (18 Km/h), como o gerado por uma magia *rajada de vento*, dispersa a névoa em 4 rodadas. Um vento forte (34 Km/h) dispersa a névoa em 1 rodada. Uma *bola de fogo*, *coluna de chamas*, ou magia similar queima a névoa que ocupa a área da magia explosiva ou de fogo. Uma *muralha de fogo* queima a névoa na área em que ela causa dano.

Esta magia não funciona debaixo d'água.

NÉVOA FÉTIDA

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (um ovo podre ou folhas de repolho)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito nuvem em dispersa com 6 metros de raio e 6 metros de altura
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** não
Névoa fétida cria um banco de nevoeiro como aquele criado pela magia nevoeiro, exceto que os vapores são nauseantes. Os seres vivos na nuvem tornam-se nauseados. Esta condição dura enquanto a criatura permanecer na nuvem e por 1d4+1 rodadas depois de sua saída. (Jogue separadamente para cada criatura nauseada.) Qualquer criatura que for bem sucedida em seu teste de resistência, mas permanecer na nuvem deve continuar a efetuar testes a cada rodada no seu turno.

Névoa fétida pode ser feita permanente com uma magia permanência. Uma *névoa fétida* permanente dispersa por vento se refaz em 10 minutos.

NÉVOA MENTAL

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito nevoeiro dispersa com raio de 6 metros, 6 metros de altura
Duração 30 minutos e 2d6 rodadas; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Névoa mental produz um banco de névoa fina que enfraquece a resistência mental de quem for apanhado na mesma. Criaturas na *névoa mental* recebem uma penalidade de -10 em testes de Sabedoria e Vontade. (A criatura que é bem sucedida no teste de resistência contra o nevoeiro não é afetada e não precisa fazer mais testes mesmo que permaneça no nevoeiro). As criaturas afetadas recebem a penalidade enquanto elas permanecem na névoa e por 2d6 rodadas depois. O nevoeiro fica parado e tem a duração de 30 minutos (ou até que ela ser dispersa pelo vento).

Um vento moderado (18 Km/h) dispersa a névoa em 4 rodadas, um vento forte (34 Km/h) dispersa a névoa em 1 rodada.

O nevoeiro é tênue e não impede significativamente a visão.

NÉVOA MORTAL

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito névoa se dispersa dentro de um raio de 6 metros, 6 metros de altura
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude parcial; consulte o texto; **Resistência à Magia** não
Essa magia gera uma névoa, similar a magia *nevoeiro*, exceto que seus vapores são verdes amarelados e venenosos. Esses vapores matam automaticamente qualquer criatura viva com 3 ou menos DV (sem teste de resistência). Uma criatura viva com 4 a 6 DV é morta a menos que ela consiga ser bem sucedida em um teste de resistência de Fortitude (neste caso ela recebe 1d4 pontos de dano de Constituição no turno do conjurador a cada rodada, enquanto dentro da nuvem).

Uma criatura viva com 6 ou mais DV recebe 1d4 pontos de dano de Constituição no turno do conjurador a cada rodada, enquanto dentro da nuvem (um teste de resistência de Fortitude bem sucedido previne metade do dano). Segurar a respiração não ajuda, mas criaturas imunes a veneno não são afetadas pela magia.

Ao contrário da magia *nevoeiro*, a névoa mortal se afasta a 3 metros por rodada, movimentando-se ao longo da superfície do solo. A nova dispersão da nuvem deve ser determinada a cada rodada, tendo como base seu novo ponto de origem a 3 metros do ponto onde a magia foi conjurada.

Como os vapores são mais pesados que o ar, eles descem para o nível mais baixo da terra, passando por rachaduras e sumidouros. Eles não podem penetrar líquidos, nem podem ser conjurados debaixo d'água.

NÉVOA SÓLIDA

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 4
Componentes V, S, M (ervilhas em pó e casco de um animal)
Duração 1 min./nível
Resistência à Magia não
Essa magia funciona como *nevoeiro*, mas além de obscurecer visão a névoa sólida é tão espessa que impede o movimento. Criaturas que se deslocam através de uma *névoa sólida* tem seu deslocamento dividido pela metade e recebe uma penalidade de -2 em todos os ataques corpo a corpo e jogadas de dano com armas de combate corpo a corpo. Os vapores evitam ataques eficazes com armas de longo alcance (exceto raios mágicos e afins). Uma criatura ou objeto que cai na *névoa sólida* tem sua queda suavizada, cada 9 metros de vapor atravessado reduz o dano de uma queda em 1d6. Uma criatura não pode dar um passo de 1,5 metros enquanto na névoa sólida. *Névoa sólida* e efeitos que funcionam como *névoa sólida* não se acumulam uns com os outros em termos de deslocamento mais lento e penalidades de ataque.

Ao contrário de névoa normal, apenas um vento grave (50 Km/h) dispersa estes vapores, o fazendo em 1 rodada.

Névoa sólida pode ser feito permanente com uma magia permanência. Uma *névoa sólida* permanente dispersa pelo vento é restaurada após 10 minutos.

NEVOEIRO

Escola Invocação (criação); **Nível** druida 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito névoa se dispersa com um raio de 6 metros
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Um banco de névoa se forma a partir do ponto que o conjurador designar. A névoa encobre toda a visão, incluindo visão no escuro, além de 1,5 metros. Uma criatura dentro de 1,5 metros tem ocultação (ataques recebem uma chance de 20% de falha).

Criaturas mais longe tem camuflagem total (50% de chance de erro, e que o atacante não pode usar visão para localizar o alvo).

Um vento moderado (18+ Km/h) dispersa a névoa em 4 rodadas, um vento forte (34+ Km/h) dispersa a névoa em 1 rodada.

Esta magia não funciona debaixo d'água.

NUBLAR

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
O contorno do alvo aparece desfocado, mudando de posição e ondulante. Esta distorção concede ocultação ao alvo (20% de chance de erro).

Uma magia *ver o invisível* não elimina o efeito de *nublar*, mas a magia *visão da verdade* o faz.

Oponentes que não podem ver o alvo ignoram o efeito da magia (embora lutar contra um oponente invisível carregue suas próprias penalidades).

NUVEM INCENDIÁRIA

Escola Invocação (criação) [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área dispersão em nuvem com raio de 6 metros e 6 metros de altura
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** não
Esta magia cria uma nuvem de fumaça escura salpicada com brasas ardentes. Esta fumaça obscurece tudo em seu caminho, como uma névoa faz. Além disso, as brasas ardentes dentro da causam 6d6 de dano por fogo a tudo que esteja dentro da nuvem no seu turno, a cada rodada. Todos os alvos podem fazer testes de resistência de Reflexos a cada rodada para receber apenas metade do dano.

Assim como acontece com a magia névoa mortal, a fumaça move com um deslocamento de 3 metros por rodada. Calcule a nova dispersão da fumaça a cada rodada com base em seu novo ponto de origem, que se move 3 metros por rodada do ponto de origem anterior, sempre no sentido oposto da localização do conjurador. Ao concentrar-se, o conjurador pode fazer a nuvem se deslocar até 18 metros por rodada. Qualquer porção da nuvem que se estende além do seu alcance máximo se dissipa inofensivamente, reduzindo a dispersão restante.

Assim como acontece com a magia nevoeiro, o vento pode dispersar a fumaça, e esta magia não pode ser conjurada debaixo d'água.

OBSCURECER OBJETO

Escola Abjuração; **Nível** bardo 1, clérigo 3, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/ FD (pele de camaleão)
Alcance toque
Alvo um objeto tocado de até 50 quilos/nível
Duração 8 horas (D)
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
Esta magia esconde um objeto de efeitos de localização por adivinhação (sondagem), tais como a magia *sondagem* ou uma *bola de cristal*. Tal tentativa falha automaticamente (se a adivinhação é direcionada sobre o objeto) ou não percebe o objeto (se a adivinhação é apontada a uma localização próxima, objeto ou pessoa).

O CONTO DAS ROCHAS

Escola Adivinhação; **Nível** druida 6
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 min./nível
O conjurador recebe a habilidade de falar com pedras, que contam para ele quem ou o que as tocou, bem como revelam se há algo coberto ou escondido atrás ou debaixo delas. As pedras fornecem descrições completas, se assim for solicitado. A perspectiva, percepção e conhecimento de uma pedra pode impedi-la de fornecer os detalhes que o conjurador esteja procurando. Ele pode falar com a pedra natural ou trabalhada.

OLHAR PUNGENTE

Escola Necromancia; **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo um ser vivo
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim
A cada rodada, o conjurador pode escolher como alvo uma criatura viva, acertando-a com ondas de energia. Dependendo dos DV do alvo, este ataque possui até três efeitos.

DV	Efeito
10 ou mais	Enjoada
5-9	Apavorada, enjoada
4 ou menos	Apavorada, enjoada, em coma

Os efeitos são cumulativos e simultâneos.

Enjoado: Dor e febre repentinas assolam o corpo do alvo. Uma criatura afetada por esta magia continua enjoada por 10 minutos por nível de conjurador. Os efeitos não podem ser negados por remover doença ou cura, mas *remover maldição* é eficaz.

Apavorado: O alvo fica apavorado por 1d4 rodadas. Mesmo após o pânico terminar, a criatura continua abalada por 10 minutos por nível de conjurador. Ele automaticamente fica apavorado novamente se entrar novamente no campo de visão do conjurador durante esse tempo. Este é um efeito de medo.

Em Coma: O alvo entra em um coma catatônico por 10 minutos por nível de conjurador. Durante este tempo, ele não pode ser despertado por qualquer meio, exceto pelos que dissipam o efeito. Não se trata de um efeito de sono, portanto, elfos não são imunes a ele.

O conjurador deve utilizar uma ação rápida a cada rodada após a primeira para escolher um inimigo.

OLHO ARCANO

Escola Adivinhação (sondagem); **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (um pouco de pelo de morcego)
Alcance ilimitado
Área sensor mágico
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador cria um sensor mágico invisível que lhe envia informação visual. Ele pode criar o *olho arcano* em qualquer ponto que ele possa enxergar, e em seguida, ele pode viajar para fora da linha de visão do conjurador sem obstáculos. Um *olho arcano* viaja a 9 metros por rodada (100 metros por minuto), visualiza a área a sua frente como um ser humano (principalmente se olhar para o chão) ou 3 metros por rodada (30 metros por minuto), se examinar o teto e as paredes, além do chão a sua frente. Ele vê exatamente como o conjurador veria se estivesse lá.

O olho pode viajar em qualquer direção, por toda a duração da magia. Barreiras sólidas bloqueiam a sua passagem, mas ele pode as atravessar através de um furo ou espaço com pelo menos 2,5 centímetros de diâmetro. O olho não pode entrar em outro plano de existência, mesmo através de uma magia portal ou outro portal mágico similar.

O conjurador deve concentrar-se para usar um *olho arcano*. Se ele não se concentrar, o olho permanece inerte até que ele se concentre novamente.

OLHOS OBSERVADORES

Escola Adivinhação; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S, M (punhado de bolinhas de cristal)
Alcance 1,6 quilômetros
Efeito 10 ou mais olhos que levitam
Duração 1 hora/nível; consulte o texto (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador cria um número de esferas mágicas visíveis e semitangíveis (chamados de "olhos") igual a 1d4+ seu nível de conjurador. Esses olhos se movem, como batedores e retornam ao conjurador como ordenados na conjuração da magia. Cada olho pode ver 36 metros (visão normal apenas) em todas as direções.

Embora os olhos individuais sejam muito frágeis, eles são pequenos e difíceis de detectar. Cada olho é um construto Minúsculo, do tamanho de uma pequena maçã, que possui 1 ponto de vida, CA 18 (bônus de tamanho de +8), voa com um deslocamento de 9 metros com um bônus de +20 em testes da perícia Voo e um bônus de +16 em testes da perícia Furtividade. O olho tem um modificador de Percepção igual ao nível de conjurador (máximo de +15) e está sujeito a ilusões, escuridão, névoa e quaisquer outros fatores que afetem sua capacidade de receber informação visual sobre o seu entorno. Um olho viajando na escuridão deve encontrar o seu caminho através do toque.

Quando o conjurador cria os olhos, ele pode especificar instruções que ele queira que os olhos sigam com um comando de não mais de 25 palavras. Qualquer conhecimento que o conjurador possua é conhecido pelos olhos também.

A fim de apresentar os seus resultados, os olhos devem voltar para a mão do conjurador. Cada um transmite para a mente do conjurador tudo o que viu durante a sua existência. Um olho precisa de 1 rodada para repetir uma hora de imagens gravadas. Após transmitir suas descobertas, o olho desaparece.

Se um olho se afasta a mais de 1,6 quilômetros do conjurador, ele deixa imediatamente de existir. No entanto, a ligação do conjurador com o olho é tão tênue que ele não vai saber se o olho foi destruído porque ele vagou para fora do alcance ou devido a algum outro evento.

Os olhos existem por até 1 hora por nível do usuário ou até que eles retornam para o conjurador. *Dissipar magia* pode destruir olhos. Jogue separadamente para cada olho pego na área de *dissipar magia*. Se um olho for enviado para a uma área de escuridão, ele pode atingir uma parede ou obstáculo semelhante e destruir-se.

OLHOS OBSERVADORES MAIOR

Escola Adivinhação; **Nível** feiticeiro/mago 8

Essa magia funciona como olhos observadores, exceto que os olhos podem ver todas as coisas como elas realmente são, como se eles tivessem *visão da verdade* com um alcance de 36 metros. Assim, eles podem navegar áreas escurecidas com seu deslocamento normal. Além disso, o modificador de Percepção máximo de um olho observador maior é +25 em vez de +15.

ONDAS DE EXAUSTÃO

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 18 metros
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Ondas de energia negativa fazem com que todas as criaturas vivas na área da magia tornem-se exaustas. Esta magia não tem efeito sobre uma criatura que já esteja exausta.

ONDAS DE FADIGA

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Faixa 9 metros
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Ondas de energia negativa fazem com que todas as criaturas vivas na área da magia tornem-se fatigadas. Esta magia não tem efeito sobre uma criatura que já esteja fatigada.

ORAÇÃO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** clérigo 3, paladino 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 12 metros
Área todos os aliados e inimigos dentro de uma explosão com 12 metros de raio centrada no conjurador
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

O conjurador traz o favor especial a si mesmo e a seus aliados enquanto traz o desfavor a seus inimigos. Ele e cada um de seus aliados ganham um bônus de sorte de +1 nas jogadas de ataque, jogadas de dano de armas, testes de resistência e testes de perícia, enquanto que cada um de seus inimigos têm uma penalidade de -1 em tais jogadas.

ORDEM

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 8
Teste de Resistência Vontade para parcial; **Resistência à Magia** sim

Esta magia funciona como *enviar mensagem*, mas a mensagem também pode conter uma *sugestão* (consulte a magia *sugestão*), que o alvo tenta cumprir da melhor forma possível. Um teste de resistência de Vontade bem sucedido anula o efeito da *sugestão*, mas não impede o contato. A ordem, se recebida, é compreendida mesmo se o valor de Inteligência do alvo for tão baixo quanto 1. Se a mensagem for impossível ou não possuir sentido de acordo com as circunstâncias existentes ao redor do alvo no momento em que a ordem é dada, a mensagem é compreendida, mas a *sugestão* é ineficaz.

A mensagem da ordem dada a uma criatura deve ser de 25 palavras ou menos, incluindo a *sugestão*. A criatura também pode dar uma resposta curta imediata.

ORIENTAÇÃO

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 0, druida 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto ou até ser descarregada
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim

Esta magia imbui o alvo com um toque de orientação divina. A criatura recebe um bônus de competência de +1 em uma única jogada de ataque, teste de resistência ou teste de perícia. O alvo opta por usar o bônus antes de fazer a jogada em que a magia é aplicada.

PADRÃO HIPNÓTICO

Escola Ilusão (padrão) [afeta a mente]; **Nível** 2 bardo, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V (só bardo), S, M (incenso ou vara de cristal); consulte o texto
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito luzes coloridas em uma dispersão de 3 metros de raio
Duração Concentração+2 rodadas
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

Um padrão de cores mutáveis sutis ondula pelo ar, fascinando as criaturas envoltas por ele. Jogue 2d4 e adicione o nível de conjurador (máximo de 10) para determinar o número total de DV de criaturas afetadas. Criaturas com DV menor são afetadas primeiro, e entre as criaturas DV iguais, aquelas que estão mais próximas do ponto de origem da magia são afetadas primeiro. DV que não são suficientes para afetar uma criatura são desperdiçados. As criaturas afetadas ficam fascinadas pelo padrão de cores. Criaturas cegas não são afetadas.

Um mago ou feiticeiro não precisa emitir um som para conjurar esta magia, mas um bardo deve executar com um componente verbal.

PADRÃO PRISMÁTICO

Escola Ilusão (padrão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V (somente bardo), S, M (pedaço de fósforo), F (prisma de cristal); consulte o texto
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito luzes coloridas, em uma dispersão com 6 metros de raio
Duração concentração+1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

Um padrão em tons brilhantes das cores do arco-íris fascina aqueles dentro de sua emanação. O padrão prismático fascina um máximo de 24 DV de criaturas. Criaturas com o menor DV são afetadas primeiro. Entre as criaturas com DV iguais, aquelas que estão mais próximas do ponto de origem da magia são afetadas primeiro. Uma criatura afetada que não é bem sucedida em seu teste de resistência fica fascinada pelo padrão.

Com um simples gesto (uma ação livre), o conjurador pode fazer com que o padrão prismático movimente-se até 9 metros por rodada (movendo seu ponto de origem efetivo). Todas as criaturas fascinadas seguem o arco-íris de luz em movimento, tentando manter-se dentro do efeito. Criaturas fascinadas que forem imobilizadas e retiradas do padrão ainda tentam segui-lo. Se o padrão conduz seus alvos a uma área perigosa, cada criatura fascinada recebe um segundo teste de resistência. Se a visão das luzes é completamente bloqueada as criaturas que não podem vê-las não são afetadas.

A magia não afeta criaturas cegas.

PADRÕES CINTILANTES

Escola Ilusão (padrão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (prisma de cristal)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito luzes coloridas em uma dispersão com 6 metros de raio
Duração concentração + 2 rodadas
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Um padrão de cores espiraladas e fulgurantes se flutua pelo ar, afetando criaturas dentro dele. A magia afeta um número total de DV de criaturas igual ao nível de conjurador (máximo de 20). Criaturas com menor quantidade de DV são afetadas primeiro, e entre as criaturas com um valor igual de DV, as que estão mais próximas do ponto de origem da magia são afetadas primeiro. DV que não são suficientes para afetar uma criatura são desperdiçados. A magia afeta cada indivíduo de acordo com a sua DV.

6 ou menos: Inconsciente por 1d4 rodadas, então atordoados por 1d4 rodadas e depois confuso por 1d4 rodadas . (Trate um resultado inconsciente como atordoado para criaturas inanimadas).

7 a 12: Atordoado por 1d4 rodadas e então confusas por 1d4 rodadas adicionais.

13 ou mais: Confuso por 1d4 rodadas.

Criaturas cegas não são afetadas por padrões cintilantes.

PÁGINA SECRETA

Escola Transmutação; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (escamas de arenque em pó e frasco de essência de fogo-fátuo)
Alcance toque
Alvo página de até 1 metro quadrado tocada
Duração permanente
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Página secreta altera o conteúdo de uma página para que ela pareça ser sobre algo completamente diferente. O texto de uma magia pode ser alterado para mostrar outra magia de nível igual ou menor conhecida pelo conjurador. Esta magia não pode ser usada para alterar uma magia contida em um pergaminho, mas pode ser utilizada para esconder um pergaminho. *Runas explosivas* ou *selo da serpente sépia* podem ser conjuradas sobre uma página secreta.

A magia *compreender idioma* por si não pode revelar o conteúdo de uma página secreta. O conjurador é capaz de revelar o conteúdo original ao pronunciar uma palavra especial. Ele pode ler a página real e devolvê-la à sua forma de página secreta à vontade. O conjurador também pode remover a magia repetindo duas vezes a palavra especial. A magia *detectar magias* revela uma fraca magia na página em questão, mas não revela seus verdadeiros conteúdos. *Visão da verdade* revela a presença do material escondido, mas não revela o conteúdo a menos que conjurada em conjunto com *compreender idioma*. Uma magia *página secreta* pode ser dissipada, e os escritos escondidos podem ser destruídos por meio de uma magia *apagar*.

PALAVRA DE PODER ATORDOAR

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura com 150 PV ou menos
Duração consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

O conjurador pronuncia uma palavra de poder que atordoa instantaneamente uma criatura de sua escolha, independentemente da criatura poder ouvir a palavra ou não. A duração da magia depende dos pontos de vida atuais do alvo. Qualquer criatura que atualmente tem 151 ou mais pontos de vida não é afetada pela palavra de poder: atordoar.

Pontos de Vida	Duração
50 ou menos	4d4 rodadas
51-100	2d4 rodadas
101-150	1d4 rodadas

PALAVRA DE PODER: CEGAR

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura com 200 PV ou menos
Duração consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

O conjurador pronuncia uma palavra de poder que faz com que uma criatura fique cega, independente da criatura poder ouvir a palavra ou não. A duração da magia depende dos pontos de vida atuais do alvo. Qualquer criatura que atualmente tem 201 ou mais pontos de vida não é afetada.

Pontos de Vida	Duração
50 ou menos	permanente
51-100	1d4+1 minuto
101-200	1d4+1 rodadas

PALAVRA DE PODER: MATAR

Escola Encantamento (compulsão) [morte, afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva com 100 PV ou menos
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

O conjurador pronuncia uma palavra de poder que mata instantaneamente uma criatura de sua escolha, independente da criatura poder ouvir a palavra ou não. Qualquer criatura que atualmente tem 101 ou mais pontos de vida não é afetada pela palavra de poder: matar.

PALAVRA DE RECORDAÇÃO

Escola Invocação (teleporte); **Nível** clérigo 6, druida 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance ilimitado
Alvo o conjurador e objetos tocados ou outras criaturas voluntárias
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum ou Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** não ou sim (inofensivo, objeto)

Palavra da recordação teleporta o conjurador imediatamente de volta a seu santuário, quando a palavra de ativação é pronunciada. Ele deve designar o santuário quando conjurar a magia e o local deve ser um lugar muito familiar. O verdadeiro ponto de chegada é uma área designada não maior do que 3 metros por 3 metros. O conjurador pode ser transportado de qualquer distância dentro de um plano, mas não pode viajar entre os planos. Ele pode transportar, além de si mesmo, quaisquer objetos que ele carregue desde que o peso do equipamento não exceda a sua carga máxima. Ele também pode trazer uma criatura adicional voluntária Média ou menor (que transportam objetos e equipamento até à sua carga máxima) ou seu equivalente a cada três níveis de conjurador. Uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias, uma criatura Enorme conta como duas criaturas Grandes e assim por diante. Todas as criaturas a serem transportadas devem estar em contato umas com as outras e pelo menos uma destas criaturas deve estar em contato com o conjurador. Exceder este limite faz com que a magia falhe.

Uma criatura não voluntária não pode ser teleportada por *palavra de recordação*. Da mesma forma, um teste de resistência de

Vontade (ou resistência à magia) impede que os itens empunhados por criaturas não voluntárias possam ser teletportados. Objetos soltos e não mágicos não recebem nenhum teste de resistência.

PALAVRA DO CAOS

Escola Evocação [caótico, sônico]; **Nível** clérigo 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance 12 metros
Área criaturas não caóticas em uma dispersão com 12 metros de raio centrada no conjurador
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum ou Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Qualquer criatura não caótica dentro da área de uma *palavra do caos* sofre os seguintes efeitos nocivos, dependendo de seus DV.

DV	Efeito
Igual ao nível de conjurador	Surdo
Até nível de conjurador -1	Atordoado, surdo
Até nível de conjurador -5	Confuso, atordoado, surdo
Até nível de conjurador -10	Morto, confuso, atordoado, surdo

Os efeitos são cumulativos e simultâneos. Um teste de resistência bem sucedido reduz ou elimina esses efeitos. Criaturas afetadas por múltiplos efeitos fazer apenas um teste e aplicam o resultado para todos os efeitos.

Surdo: A criatura fica surda por 1d4 rodadas. Teste de resistência bem sucedido nega.

Atordoado: A criatura fica atordoada por 1 rodada. Teste de resistência bem sucedido nega.

Confuso: A criatura fica confusa por 1d10 minutos. Este é um efeito de encantamento que afeta a mente. Teste de resistência bem sucedido reduz o efeito do atordoamento para 1 rodada.

Morto: Seres vivos morrem. Mortos-vivos são destruídos. Teste de resistência bem sucedido nega. Se o teste for bem sucedido, a criatura apenas recebe 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +25).

Além disso, se o conjurador está em seu plano nativo quando conjurar esta magia, criaturas extraplanares não caóticas dentro da área de efeito são imediatamente banida de volta aos seus planos natais. Criaturas banidas não podem retornar ao Plano de onde foram banidas por pelo menos 24 horas. Este efeito ocorre independentemente das criaturas ouvirem a *palavra do caos* ou não. O efeito de banimento permite um teste de resistência de Vontade (com uma penalidade de -4) para negar.

Criaturas cujos DV ultrapassem o nível de conjurador não são afetadas pela *palavra do caos*.

PALAVRA SAGRADA

Escola Evocação [bem, sônico]; **Nível** clérigo 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance 12 metros
Área criaturas não bondosas em uma dispersão com 12 metros de raio centrada no conjurador
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade parcial; **Resistência à Magia** sim

Qualquer criatura não bondosa dentro da área da magia *palavra sagrada* sofre os seguintes efeitos.

HD	Efeito
Igual ao nível de conjurador	Surdo
Até nivel de conjurador -1	Cego, surdo
Até nível de conjurador -5	Paralisado, cego, surdo
Até nível de conjurador -10	Morto, paralisado, cego, surdo

Os efeitos são cumulativos e simultâneos. Um teste de resistência bem sucedida reduz ou elimina estes efeitos. Criaturas afetadas por múltiplos efeitos fazem apenas uma teste e aplicam o resultado a todos os efeitos.

Surdo: A criatura fica surda por 1d4 rodadas. O teste de resistência nega.

Cego: A criatura fica cega por 2d4 rodadas. O teste de resistência reduz o efeito da cegueira para 1d4 rodadas.

Paralisado: A criatura fica paralisada e indefesa por 1d10 minutos. O teste de resistência reduz o efeito da paralisia para 1 rodada.

Mortos: Os seres vivos morrem. Mortos-vivos são destruídos. O teste de resistência nega o efeito de morte, causando na criatura 3d6 pontos de dano+1 ponto por nível de conjurador (máximo de +25).

Além disso, se o conjurador está em seu plano nativo quando conjurar esta magia, criaturas extraplanares não bondosas dentro da área são imediatamente banidas de volta aos seus planos natais. Criaturas banidas não podem retornar para este plano por pelo menos 24 horas. Este efeito ocorre independentemente das criaturas ouvirem a palavra sagrada ou não. O banimento permite um teste de resistência de Vontade (com uma penalidade de -4) para negar o efeito.

Criaturas cujos DV ultrapassem o nível de conjurador não são afetadas por *palavra sagrada*.

PARAR O TEMPO

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1d4+1 rodadas (tempo aparente); consulte o texto
Esta magia parece fazer o tempo parar de fluir para todos, exceto para o conjurador. Na verdade, ele acelera tanto que todas as outras criaturas parecem congeladas, embora elas estejam realmente se movendo em suas velocidades normais. O conjurador é livre para agir por 1d4+1 rodadas de tempo aparente. Fogo normal e mágico, frio, gás e afins ainda podem prejudicá-lo. Enquanto parar o tempo está em vigor, outras criaturas são invulneráveis aos ataques e magias do conjurador, pois ele não pode selecionar criaturas como alvos de qualquer ataque ou magia. Uma magia que afeta uma área ou tenha uma duração mais longa do que a duração restante de parar o tempo têm os seus efeitos normais em outras criaturas uma vez parar o tempo expire. A maioria dos magos usa o tempo adicional para melhorar suas defesas, convocar aliados ou fugir do combate.

O conjurador não pode mover ou causar danos a itens empunhados, transportados ou usados por uma criatura presa no tempo normal, mas pode afetar qualquer item que não está na posse de outra criatura.

O conjurador permanece indetectável enquanto parar o tempo durar. Ele não pode entrar em uma área protegida por um *campo de antimagia* enquanto sob o efeito de parar o tempo.

PASMAR

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pitada de lã ou substância similar)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura humanoide de 4 DV ou menos
Duração 1 rodada
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Esta magia pasma a mente de uma criatura humanoide com 4 ou menos Dados de Vida para que ela não efetue nenhuma ação. Humanoides de 5 ou mais DV não são afetados. Um alvo pasmo não fica atordoado, portanto um atacante não obtém nenhuma vantagem especial contra ele. Depois que uma criatura tenha sido pasmada por esta magia, ela permanece imune aos efeitos por 1 minuto.

PASMAR MONSTRO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo uma criatura viva de 6 DV ou menos
Essa magia funciona como *pasmar*, mas pode afetar qualquer uma criatura viva de qualquer tipo. Criaturas de 7 ou mais DV não são afetadas.

PASSAGEM INVISÍVEL

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance toque
Efeito abertura etérea de 1,5 metros por 2,6 metros, 3 metros de profundidade +1,5 metros de profundidade a cada três níveis
Duração um uso a cada dois níveis
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Esta magia cria uma passagem etérea através de madeira, gesso ou paredes de pedra, mas não outros materiais. A passagem invisível é invisível e inacessível a todas as criaturas, exceto o conjurador. Apenas ele pode utilizar a passagem. O conjurador desaparece quando entra pela passagem invisível e reaparece quando sai. Se desejar, o conjurador pode guiar outra criatura (Média ou menor) através da passagem. Isso conta como dois usos da passagem. A passagem não permite que luz, som ou efeitos de magias passem por ela, nem que o conjurador veja através dela sem atravessá-la. Desta forma a magia pode fornecer uma rota de fuga que apenas certas criaturas, como aranhas interplanares, podem seguir com facilidade. Uma *gema da visão* ou magia semelhante revela a presença de uma passagem invisível, mas não permite a sua utilização.

Uma *passagem invisível* pode ser alvo de *dissipar magia*. Se alguém estiver dentro da passagem quando ela é dissipada, ele é ejetado inofensivamente como se ele estivesse dentro de um efeito de *criar passagens*.

O conjurador pode permitir a outras criaturas usar *passagem invisível*, definindo uma condição para permitir a passagem. Tais condições podem ser tão simples ou elaboradas quanto o conjurador desejar. Elas podem ser baseadas no nome de uma criatura, identidade ou tendência, mas caso contrário devem ser baseadas em ações ou características observáveis. Características intangíveis tais como nível, classe, DV e pontos de vida não se qualificam.

Passagem invisível pode tornar-se permanente com uma magia *permanência*.

PASSEIO ETÉREO

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 7, feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 rodada/nível (D)
O conjurador se torna etéreo, juntamente com o seu equipamento. Pela duração da magia ele permanece no Plano Etéreo, que se sobrepõe ao plano material. Quando a magia termina, ele retorna a existência material.

Uma criatura etérea é invisível, não substancial e capaz de se mover em qualquer direção, mesmo para cima ou para baixo, embora a metade do deslocamento normal. Como uma criatura insubstancial, o conjurador pode atravessar objetos sólidos, incluindo outros seres vivos. Uma criatura etérea pode ver e ouvir o Plano Material, mas tudo parece cinza e efêmero. Visão e audição do Plano Material são limitadas a 18 metros.
Efeitos de força e abjurações afetam uma criatura etérea normalmente. Seus efeitos se estendem para o Plano Etéreo do Plano Material, mas não vice-versa. Uma criatura etérea não pode atacar as criaturas do Plano Material, e magias que conjuradas do Plano Etéreo afetam apenas outras coisas etéreas. Certas criaturas ou objetos no Plano Material têm ataques ou efeitos que afetam o Plano Etéreo.

Trate outras criaturas e objetos etéreos como se fossem material.

Se o conjurador encerra a magia e se torna material enquanto dentro de um objeto material (como uma parede sólida), ele é desviado para o espaço aberto mais próximo e recebe 1d6 pontos de dano para cada 1,5 metros que ele é movido.

PASSOS LARGOS

Escola Transmutação; **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pitada de terra)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 hora/nível (D)
Esta magia garante um bônus de melhoria de +3 metros para o deslocamento base do conjurador. Ela não tem nenhum efeito sobre outras formas de deslocamento, como escavar, escalar, voar ou nadar.

PASSOS SEM PEGADAS

Escola Transmutação; **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvos uma criatura tocada/nível
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
O alvo (ou alvos) desta magia não deixa pegadas ou uma trilha de cheiro enquanto se movem. Rastrear os alvos por meio não mágico é impossível.

PATAS DE ARANHA

Escola Transmutação; **Nível** druida 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (aranha viva)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo pode subir em superfícies verticais ou mesmo cruzar tetos, exatamente como uma aranha faz. A criatura afetada deve ter suas mãos livres para subir desta maneira. O alvo recebe um deslocamento escalar de 6 metros e um bônus racial de +8 nos testes da perícia Escalar; além disso, não precisa fazer testes de Escalar para atravessar uma superfície vertical ou horizontal (mesmo de cabeça para baixo). Uma criatura sob o efeito de *patas de aranha* mantém seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (se houver) ao escalar, e os oponentes não obtém nenhum bônus especial para seus ataques contra ela. Ela não pode, no entanto, usar a ação correr enquanto escala.

PEDRA EM CARNE

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (gota de sangue misturada com terra)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Alvo criatura petrificada ou um cilindro de pedra de 30 centímetros a 1 metro de diâmetro e até 3 metros de comprimento
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude nega (objeto); consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Esta magia restaura uma criatura petrificada ao seu estado normal, restaurando sua vida e bens. A criatura deve fazer um teste de Fortitude com CD 15 para sobreviver ao processo. Qualquer criatura petrificada, independentemente do tamanho, pode ser restaurada. A magia também pode converter uma massa de pedra em uma substância orgânica. Essa carne é inerte e sem força vital, a menos que uma força vital ou energia mágica esteja disponível. Por exemplo: esta magia pode transformar uma estátua de pedra animada em uma estátua de carne animada, mas uma estátua comum se tornaria uma massa de carne inerte em forma de estátua. O conjurador pode afetar um objeto que se encaixe dentro de um cilindro de 33 centímetros a 1 metro de diâmetro e até 3 metros de comprimento ou um cilindro com estas dimensões que faça parte de uma massa maior de pedra.

PEDRA EM LAMA

Escola Transmutação [terra]; **Nível** druida 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (argila e água)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Área até dois cubos de 3 metros /nível (M)
Duração permanente; consulte o texto
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não

Esta magia transforma rocha natural, sem cortes ou em forma bruta de qualquer espécie em um volume igual de lama. Uma pedra mágica não é afetada pela magia. A profundidade da lama criada não pode exceder 3 metros. Uma criatura incapaz de levitar, voar ou de outra forma ver-se livre da lama afunda até o quadril ou peito dependendo da profundidade, reduzindo seu deslocamento para 1,5 metros e recebendo uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque e em sua CA. Uma moita ou material similar jogado em cima da lama pode suportar criaturas capazes de subir em cima dela. Criaturas grandes o suficiente para andar pelo fundo pode percorrer a área, a um deslocamento de 1,5 metros.

Se *pedra em lama* é conjurada no teto de uma caverna ou túnel, a lama cai no chão e se dispersa em uma piscina com profundidade de 1,5 metros. A lama caindo e o desmoronamento que se segue causa 8d6 pontos de dano de concussão para quem for pego diretamente abaixo da área de segmentação, ou metade do dano para aqueles que têm sucesso em testes de resistência de Reflexos.

Castelos e grandes edifícios de pedra geralmente são imunes ao efeito da magia, uma vez que *pedra em lama* não pode afetar pedra trabalhada e não chega a uma profundidade suficiente para minar as fundações de tais edifícios. No entanto, pequenos edifícios ou estruturas construídas sobre fundações rasas o suficiente podem ser danificadas ou mesmo parcialmente derrubadas por esta magia.

A lama permanece até que *dissipar magia* ou *lama em pedra* restaura a substância a sua consistência original, mas não necessariamente a sua forma. A evaporação transforma a lama em barro normal ao longo de um período de dias. O tempo exato depende da exposição ao sol, vento e drenagem normal.

Pedra em lama funciona como contramágica e dissipa *lama em pedra*.

PEDRA MÁGICA

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 1, druida 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvos até três seixos tocados
Duração 30 minutos ou até descarregado
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)

O conjurador pode transmutar até três pedras, que não podem ser maiores do que balas de funda, de modo que eles ataquem com muita força quando arremessadas ou atiradas. Se arremessadas, elas têm um incremento de alcance de 6 metros. Se atiradas, trate-as como balas de funda (incremento de alcance de 16 metros). A magia as garante um bônus de melhoria de +1 nas jogadas de ataque e dano. O usuário das pedras faz um ataque à distância normal. Cada pedra que atinge o alvo causa 1d6+1 pontos de dano (incluindo o bônus de melhoria da magia), ou 2d6+2 pontos de vida contra mortos-vivos.

PEDRAS AFIADAS

Escola Transmutação [terra]; **Nível** druida 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Área quadrado de 6 metros/nível
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos parcial; **Resistência à Magia** sim

Solos rochosos, pisos de pedra e superfícies semelhantes moldam-se em pontas afiadas e longas que se mesclam com o ambiente. *Pedras afiadas* impedem o progresso através de uma área e causam dano. Qualquer criatura que se desloca a pé para dentro ou através da área da magia move apenas metade de seu deslocamento. Além disso, cada criatura que se deslocar através da área recebe 1d8 pontos

de dano perfurante para cada 1,5 metros de deslocamento através da área de espinhos.

Qualquer criatura que sofra dano desta magia também deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Reflexos para evitar lesões aos seus pés e pernas. A falha no teste de resistência provoca redução do deslocamento da criatura para a metade de seu valor normal durante 24 horas ou até que a criatura ferida receba uma magia de cura (que também restaura os pontos de vida perdidos). Outro personagem pode remover a penalidade do alvo, tendo 10 minutos para aplicar bandagens às lesões e se tiver sucesso em um teste de Cura contra uma CD igual ao do teste de resistência da magia.

Armadilhas mágicas são difíceis de detectar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Percepção para encontrar *pedras afiadas*. A CD é 25 + o nível da magia, ou CD 29 para *pedras afiadas*. A magia *pedras afiadas* não pode ser desativada com a perícia Operar Mecanismos.

PELE DE ÁRVORE

Escola Transmutação; **Nível** druida 2, patrulheiro 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Pele de árvore endurece a pele de uma criatura. O efeito garante um bônus de melhoria de +2 no bônus de armadura natural existente da criatura. Este aprimoramento de bônus aumenta em +1 para cada três níveis de conjurador acima do 3°, até um máximo de +5 no 12° nível.

O bônus de melhoria concedido por *pele de árvore* se se acumula com o bônus de armadura natural do alvo, mas não com outros bônus de melhoria a armadura natural. Uma criatura sem armadura natural tem um bônus de armadura natural efetivo de +0.

PELE ROCHOSA

Escola Abjuração; **Nível** druida 5, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (granito e pó de diamante no valor de 250 PO)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível ou até descarregado
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
A criatura protegida recebe resistência a golpes, cortes e estocadas. O alvo recebe DR 10/adamante. Ele ignora os primeiros 10 pontos de dano cada vez que sofre dano de uma arma, embora uma arma de adamante ignore a redução. Uma vez que a magia tenha impedido um total de 10 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 150 pontos), ela é descarregada.

PENITENCIA

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 5, druida 5
Tempo de Execução 1 hora
Componentes V, S, M (incenso aceso), F (conjunto de contas de oração ou outro instrumento de oração no valor de pelo menos 500 PO), FD
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Esta magia remove o fardo de culpa gerado pelos crimes do alvo. A criatura que busca penitência deve estar verdadeiramente arrependida e desejosa de corrigir seus erros. Se a criatura em penitência cometeu o ato maléfico involuntariamente, ou sob alguma forma de compulsão, a *penitência* funciona normalmente e sem nenhum custo para o conjurador. No entanto, caso uma criatura tente expiar crimes deliberados, o conjurador tem de interceder junto a sua divindade (ele precisa gastar 2.500 PO em incensos raras e oferendas). *Penitência* pode ser conjurada por vários propósitos, dependendo da versão selecionada.

Reverter Mudança Mágica de Tendência: Se uma criatura teve sua tendência mudada magicamente, *penitência* retorna sua tendência ao seu estado original, sem nenhum custo adicional.

Restaurar Classe: Um paladino, ou personagem de outra classe, que perdeu suas características de classe devido a violações das restrições de tendência pode ter suas características de classe restauradas por esta magia.

Restaurar a Habilidade de Conjurar Magias de um Clérigo ou Druida: Um clérigo ou druida que perde a capacidade de conjurar magias por incorrer na ira de sua divindade pode recuperar essa capacidade, buscando penitência por outro clérigo da mesma divindade ou outro druida. Se a transgressão foi intencional, o clérigo que a conjura deve gastar 2.500 PO em incensos raros e oferendas pela intercessão de sua divindade.

Redenção ou Tentação: O conjurador pode conjurar esta magia sobre uma criatura de tendência oposta, a fim de oferecer-lhe uma chance de mudar a sua tendência para coincidir com a sua. O alvo deve estar presente durante todo o processo de conjuração. Após a conclusão da magia, o alvo escolhe livremente se mantém a sua tendência original ou aceita a oferta e altera sua tendência. Nenhuma coação, compulsão ou influência mágica pode forçar o alvo a aproveitar a oportunidade oferecida se ele não está disposto a abandonar sua antiga tendência. Este uso da magia não funciona em extraplanares ou em qualquer criatura incapaz de mudar sua tendência natural.

Embora a descrição da magia se refira a atos de maldade, a *penitência* pode ser usada em qualquer criatura que tenha realizado atos contra sua tendência, independentemente da tendência real em questão.

Nota: Normalmente, a alteração da tendência depende do jogador. Este uso de *penitência* oferece um método para um personagem mudar sua tendência drasticamente, de repente e definitivamente.

PERDIÇÃO

Escola Necromancia [medo, afeta a mente]; **Nível** clérigo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo um ser vivo
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Essa magia preenche um único alvo com um sentimento de pavor horrível que a deixa abalado.

PEQUENA CABANA

Escola Evocação [força]; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão

Componentes V, S, M (pequena conta de cristal)
Alcance 6 metros
Efeito esfera de 6 metros de raio centrada na localização do conjurador
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador cria uma esfera de força imóvel e opaca de qualquer cor que desejar em torno de si mesmo. Metade da esfera projetada fica acima do solo e o hemisfério inferior atravessa o chão. Até outras nove criaturas Médias podem compartilhar o espaço do círculo com o conjurador, pois elas podem passar livremente para dentro e para fora da cabana sem prejudicá-la. No entanto, se o conjurador retirar-se da cabana, a magia acaba.

A temperatura no interior da cabana é de 21° se a temperatura exterior está entre -17° e 38°. Uma temperatura exterior abaixo de -17° ou acima de 38° diminui ou aumenta a temperatura interior em uma base de 1 grau por 1. A cabana também oferece proteção contra os elementos como chuva, poeira e tempestades de areia. A cabana resiste qualquer vento com força menor que um furacão, mas um furacão (ventos de 120 Km/h) ou maior a destrói.

O interior da cabana é um hemisfério. O conjurador pode iluminá-la vagamente com um comando ou apagar a luz se o desejar. Embora o campo de força seja opaco do lado de fora, ele é transparente se visto de dentro. Projéteis, armas e efeitos de magias podem passar pela cabana sem afetá-la, embora os ocupantes não possam ser vistos a partir de fora da cabana (eles têm ocultação total).

PERMANÊNCIA

Escola Universal; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo **de Execução** 2 rodadas
Componentes V, S, M (consulte as tabelas abaixo)
Alcance consulte o texto
Alvo consulte o texto
Duração permanente; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Esta magia faz com que a duração de algumas outras magias torne-se permanente.

O conjurador deve primeiro conjurar a magia desejada e depois conjurar *permanência*.

Dependendo da magia, o conjurador precisa ser de um nível mínimo de conjurador e deve gastar um valor em PO específico em pó de diamante como componente material.

O conjurador pode fazer as seguintes magias permanentes para a si mesmo.

Magia	Nível Mínimo de Conjurador	Custo em PO
Compreender idioma	9°	2.500 PO
Detectar magia	9°	2.500 PO
Ler magias	9°	2.500 PO
Idiomas	11°	7.500 PO
Ver o invisível	10°	5.000 PO
Visão arcana	11°	7.500 PO
Visão no escuro	10°	5.000 PO

O conjurador não pode conjurar estas magias em outras criaturas. Esta aplicação de permanência pode ser dissipada somente por um conjurador de nível mais alto do que o do conjurador no momento da conjuração.

Além do uso pessoal, permanência pode ser utilizada para fazer as seguintes magias permanentes em no próprio conjurador, em outra criatura ou em um objeto (como apropriado).

Magia	Nível Mínimo de Conjurador	Custo em PO
Aumentar pessoa	9°	2.500 PO
*Elo telepático**	13°	12.500 PO
Presa mágica	9°	2.500 PO
Presa mágica maior	11°	7.500 PO
Reduzir pessoa	9°	2.500 PO
Resistência	9°	2.500 PO

* Apenas une duas criaturas por conjuração de permanência.
Além disso, as seguintes magias podem ser conjuradas sobre objetos ou áreas e tornadas permanentes.

Magia	Nível Mínimo de Conjurador	Custo em PO
Alarme	9°	2.500 PO
Animar objetos	14°	15.000 PO
Boca mágica	10°	5.000 PO
Círculo de teleporte	17°	22.500 PO
Encolher item	11°	7.500 PO
Esfera prismática	17°	22.500 PO
Globos de luz	9°	2.500 PO
Invisibilidade	10°	5.000 PO
Muralha de energia	13°	12.500 PO
Muralha de fogo	12°	10.000 PO
Muralha prismática	16°	20.000 PO
Névoa fétida	11°	7.500 PO
Névoa sólida	12°	10.000 PO
Passagem invisível	15°	17.500 PO
Rajada de vento	11°	7.500 PO
Santuário particular do mago	13°	12.500 PO
Símbolo da dor	13°	12.500 PO
Símbolo da fraqueza	15°	17.500 PO
Símbolo da insanidade	16°	20.000 PO
Símbolo da morte	16°	20.000 PO
Símbolo de persuasão	14°	15.000 PO
Símbolo do atordoamento	15°	17.500 PO
Símbolo do medo	14°	15.000 PO
Símbolo do sono	16°	20.000 PO
Som fantasma	9°	2.500 PO
Teia	10°	5.000 PO

Magias conjuradas em outros alvos são vulneráveis a *dissipar magia* normalmente. O Mestre pode permitir que outras magias sejam feitas permanentes.

PESADELO

Escola Ilusão (fantasma) [afeta a mente, mal]; **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S
Alcance ilimitado
Alvo um ser vivo

Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
O conjurador envia uma visão fantasmagórica horrível e perturbadora a uma criatura específica que ele possa designar por nome ou outra forma especifica.

O pesadelo impede um sono reparador e causa 1d10 pontos de dano. O pesadelo deixa o alvo cansado e incapaz de recuperar magias arcanas pelas próximas 24 horas.

A dificuldade do teste de resistência depende do conhecimento que o conjurador tem sobre o alvo e a conexão física (se houver) que ele possui com aquela criatura.

Conhecimento	Modificador do Teste de Resistência de Vontade
Nenhum *	+10
De passagem (já ouviu falar do alvo)	+5
Contato (conhece o alvo)	+0
Familiar (conhece bem o alvo)	-5

* O conjurador deve ter algum tipo de conexão com uma criatura que ele não conheça.

Conexão	Modificador do Teste de Resistência de Vontade
Descrição ou imagem	-2
Posse ou vestuário	-4
Parte do corpo, mecha de cabelo, lasca de unha, etc.	-10

Se alguém conjurar *dissipar o mal* sobre o alvo, enquanto o conjurador conjura *pesadelo*, pesadelo é dissipado e faz com que o conjurador permaneça atordoado por 10 minutos por nível do conjurador de dissipar o mal.

Se o alvo está acordado quando a magia é conjurada, o conjurador pode optar por encerrar a conjuração ou entrar em transe até que o alvo vá dormir. Esta ação desperta o conjurador e o permite completar a conjuração. Se ele for perturbado durante o transe, o conjurador deve ser bem sucedido em um teste de Concentração, como se estivesse no meio de uma conjuração ou a magia falha.

Se o conjurador optar por entrar em transe, ele não permanece ciente de seu entorno ou das atividades ao seu redor.

Ele permanece indefeso, tanto físico como mentalmente enquanto no transe (o conjurador sempre falha em testes de resistência de Reflexos e Vontade, por exemplo).

Criaturas que não dormem (como extraplanares) ou sonham são imunes a esta magia.

PIROTECNIA

Escola Transmutação; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (fonte de fogo)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Alvo uma fonte de fogo, com volume de até 6 metros cúbicos
Duração 1d4+1 rodadas, ou 1d4+1 rodadas após as criaturas deixarem a nuvem de fumaça; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade nega ou Fortitude nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim ou não; consulte o texto
Pirotecnia transforma uma chama em uma explosão de fogos de artifício cegante ou em uma espessa nuvem de fumaça sufocante, dependendo sua escolha do conjurador. A magia usa uma fonte de fogo que é imediatamente extinta. Um incêndio tão grande que ultrapassa um cubo de 6 metros é apenas parcialmente extinto. Fogos mágicos não são extintos, apesar de uma criatura do tipo fogo usada como fonte recebe 1 ponto de dano por nível de conjurador.

Fogos de Artifício: Os fogos de artifício são uma explosão intermitente de fogo, momentânea, de brilhantes luzes multicoloridas. Este efeito faz com que as criaturas no alcance de 36 metros da fonte fiquem cegas por 1d4+1 rodadas (teste de resistência de Vontade nega). Estas criaturas devem ter linha de visão para o fogo para serem afetadas. Resistência à magia pode prevenir a cegueira.

Nuvem de Fumaça: Uma série de ondas de fumaça partem de onde estava o fogo, formando uma nuvem sufocante que se dispersa em uma nuvem de 6 metros em todas as direções e dura 1 rodada por nível de conjurador. Toda visão, incluindo visão no escuro, é ineficaz para atravessar a nuvem. Todos dentro da nuvem recebem uma penalidade de -4 para a Força e a Destreza (teste de resistência de Fortitude nega). Estes efeitos duram por 1d4+1 rodadas após a nuvem dissipar ou após a criatura deixar a área da nuvem. Resistência à magia não se aplica.

PISCAR

Escola Transmutação; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 rodada/nível (D)
O conjurador "pisca" rapidamente entre o Plano Material e o Plano Etéreo e parece como se estivesse piscando dentro e fora da realidade de forma aleatória. *Piscar* tem vários efeitos, como se segue.

Os ataques físicos contra o conjurador tem uma chance de erro de 50%, e o talento Lutar às Cegas não ajuda os adversários, já que ele é etéreo e não apenas invisível. Se o ataque é capaz de atingir criaturas etéreas, a chance de erro é de apenas 20% (devido à ocultação).

Se o atacante pode ver criaturas invisíveis, a chance de erro também é de apenas 20% (para um atacante que pode ver e atacar criaturas etéreas, não há nenhuma chance de erro.) Da mesma forma, os ataques do conjurador têm uma chance de erro de 20%, uma vez que, por vezes, ele se torna etéreo quando está prestes a atacar.

Qualquer magia com um alvo individual tem 50% de chance de falhar contra o conjurador enquanto ele está piscando a menos que o atacante possa direcionar ataques a alvos invisíveis, etéreos. As magias do conjurador que pisca tem 20% de chance de ativar quando ele estiver no plano etéreo, caso em que, normalmente, não afetam o Plano Material (mas elas podem afetar alvos no Plano Etéreo).

Enquanto pisca, o conjurador recebe apenas metade do dano causado por ataques de área (mas o dano total daqueles que se estendem para o Plano Etéreo). Embora ele esteja apenas parcialmente visível, o conjurador não é considerado invisível e alvos mantêm o seu bônus de Destreza na CA contra seus ataques. Ele recebe um bônus de +2 em jogadas de ataque feitas contra inimigos que não podem ver criaturas invisíveis.

O conjurador recebe apenas metade do dano causado por queda, uma vez que ele cai somente enquanto estiver no plano material.

Enquanto piscar, o conjurador pode atravessar (mas não ver através de) objetos sólidos. Para cada 1,5 metros de material sólido que

ele percorrer, existe 50% de chance que ele se torne material. Se isso ocorrer, o conjurador será ejetado para o espaço aberto mais próximo e irá receber 1d6 pontos de dano por cada 1,5 percorridos durante a ejeção.

Como o conjurador permanece cerca de metade do tempo no Plano Etéreo, ele pode ver e até mesmo atacar criaturas etéreas. O conjurador interage com criaturas etéreas mais ou menos da mesma forma como interage com as criaturas materiais.

Uma criatura etérea é invisível, incorpórea e capaz de se mover em qualquer direção, até mesmo para cima ou para baixo. Como uma criatura incorpórea, o conjurador pode mover-se através de objetos sólidos, incluindo seres vivos.

Uma criatura etérea pode ver e ouvir o Plano Material, mas tudo parece cinzento e sem substância. Visão e audição no Plano Material são limitadas a 18 metros.

Efeitos de força e abjurações afetam o conjurador normalmente. Seus efeitos se estendem para o Plano Etéreo do Plano Material, mas não vice-versa. Uma criatura etérea não pode atacar criaturas materiais, e magias que o conjurador conjurar enquanto etéreo afetam apenas outros objetos ou criaturas etéreas. Certas criaturas ou objetos materiais possuem ataques ou efeitos que trabalham no Plano Etéreo. Trate as outras criaturas e objetos etéreos como materiais.

PODER DIVINO

Escola Evocação; **Nível** clérigo 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 rodada/nível
Clamando pelo poder divino de seu patrono, o conjurador imbui-se com força e habilidade em combate. Ele ganha um bônus de sorte de +1 nas jogadas de ataque, jogadas de dano por armas, testes de Força e perícias baseadas em Força para cada três níveis de conjurador que tenha (no máximo +6). Ele também ganha 1 ponto de vida temporário por nível de conjurador. Sempre que o conjurador efetua uma ação de ataque total, ele pode fazer um ataque adicional com seu bônus base de ataque total, mais quaisquer modificadores apropriados. Este ataque adicional não é cumulativo com efeitos semelhantes, como *rapidez* ou armas com a habilidade especial velocidade.

POEIRA RELUZENTE

Escola Invocação (criação); **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (terra mica)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área criaturas e objetos dentro de uma dispersão com 3 metros de raio
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega (apenas cegueira); **Resistência à Magia** não
Uma nuvem de partículas douradas cobre tudo e todos na área, fazendo com que as criaturas fiquem cegas e visivelmente delineando coisas invisíveis para a duração da magia. Todos dentro da área são cobertas pelo pó, que não pode ser removido e continua a faiscar até que desvaneça. A cada rodada, no final de seu turno, criaturas cegas pode tentar um novo teste de resistência para acabar com o efeito da cegueira.

Qualquer criatura coberta pela poeira recebe uma penalidade de -40 em testes de Furtividade.

PORTA DIMENSIONAL

Escola Invocação (teleporte); **Nível** bardo 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance longo (120m+12m/nível)
Alvo o conjurador e objetos, ou outras criaturas voluntárias tocadas
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum e Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** não e sim (objeto)
O conjurador instantaneamente transfere-se de sua posição atual para qualquer outro local dentro do alcance. Ele sempre chega exatamente no ponto desejado, seja por simplesmente visualizar a área ou informando a direção. Depois de usar esta magia, ele não pode efetuar qualquer outra ação até seu próximo turno. O conjurador pode carregar objetos, desde que o peso deles não exceda sua carga máxima. Ele também pode carregar uma criatura adicional voluntária de tamanho Médio ou menor (carregando objetos ou equipamentos até à sua carga máxima) ou seu equivalente a cada três níveis de conjurador. Uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias, uma criatura Enorme conta como duas criaturas Grandes e assim por diante. Todas as criaturas a serem transportados devem estar em contato umas com as outras, e pelo menos uma delas devem estar em contato com o conjurador.

Se o conjurador transportar-se a um lugar que já esteja ocupado por um corpo sólido, ele e cada criatura que viaja com ele recebem 1d6 pontos de dano e são desviados para um espaço aleatório aberto sobre uma superfície adequada dentro de 30 metros do local desejado.

Se não houver espaço livre dentro de 30 metros, o conjurador e cada criatura que viaja com ele recebem 2d6 pontos de dano adicionais e são desviados para um espaço livre dentro de 300 metros. Se não houver espaço livre dentro de 300 metros, o conjurador e cada criatura que viaja com ele recebem 4d6 pontos de dano adicionais e a magia simplesmente falha.

PORTAL

Escola Invocação (criação ou chamado); **Nível** clérigo 9, feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (consulte o texto)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito consulte o texto
Duração instantânea ou concentração (até 1 rodada/nível); consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Conjurar a magia *portal* tem dois efeitos. Primeiro, ela cria uma conexão interdimensional entre o plano de existência do conjurador e um plano que ele especificar, permitindo a viagem entre esses dois planos em qualquer direção.

Segundo, o conjurador pode chamar um indivíduo em particular ou um indivíduo qualquer de uma espécie específica através do portal.

O portal em si é um aro circular ou disco de 1,5 a 6 metros de diâmetro (a escolha do conjurador) orientado na direção que ele desejar quando a abertura passa a existir (geralmente vertical e voltada para

ele). Trata-se de uma janela bidimensional que olha para o plano especificado na conjuração da magia e qualquer um, ou qualquer coisa, que se mova através do portal é levado ao outro lado.

Um portal tem uma frente e uma traseira. Criaturas que se deslocam através do portal pela frente são transportadas para o outro plano, criaturas que se deslocam através dele por trás não são.

Viagens Planar: Como um modo de viagem planar, a magia *portal* funciona como a magia *viagem planar*, exceto que o portal se abre precisamente no ponto desejado (um efeito de criação). Divindades e outros seres que governam um reino planar podem impedir que um portal aparecesse em sua presença, ou em seus domínios pessoais, se assim o desejarem. Os viajantes não precisam juntar as mãos com o conjurador, quem opta por atravessar o portal é transportado. Um portal não pode ser aberto para outro ponto no mesmo plano, a magia só funciona para viagens extraplanares.

O conjurador pode segurar o portal aberto apenas por um breve período de tempo (não mais que 1 rodada por nível de conjurador), e ele deve se concentrar para fazer isso, ou a conexão entre os planos é cortada.

Chamar Criaturas: O segundo efeito da magia *portal* é chamar uma criatura extraplanar em seu auxílio (um efeito de chamado). Ao nomear um ser em particular ou um tipo de ser ao conjurar a magia, o conjurador faz com que o portal se abra nas imediações da criatura desejada e a puxe através dele, o alvo querendo ou não. Divindades e seres únicos não possuem nenhuma obrigação de vir pelo portal, embora possam optar por fazê-lo por vontade própria. Este uso da magia cria um portal que permanece aberto apenas por tempo suficiente para transportar as criaturas chamadas. Este uso da magia tem um custo material de 10.000 PO em incensos raros e oferendas. Este custo deve ser pago além de qualquer preço pago as criaturas chamadas.

Se o conjurador optar por chamar um tipo de criatura em vez de um indivíduo conhecido, ele pode chamar uma única criatura ou várias criaturas. Em ambos os casos, o total de seus DV não pode exceder o dobro de seu nível de conjurador. No caso de uma única criatura, o conjurador pode controlá-lo se os seus DV não excedam o seu nível de conjurador. Uma criatura com mais DV do que o nível de conjurador não pode ser controlada. Divindades e seres únicos não podem ser controlados de qualquer modo. Um ser descontrolado age como bem desejar, o que torna a convocação de tais criaturas algo bastante perigoso. Um ser descontrolada pode retornar ao seu plano de origem a qualquer momento.

Se o conjurador exigir um serviço que demande mais serviço ou dedicação de uma criatura chamada, ele deve oferecer algum pagamento justo em troca desse serviço. O serviço exigido deve ser razoável em relação ao benefício ou recompensa prometida; consulte a magia *aliado extraplanar menor* para exemplos de recompensas apropriadas. Algumas criaturas podem querer o seu pagamento em 'gado', e não em moeda, o que pode criar complicações. Imediatamente após a conclusão do serviço, o ser é transportado para a localização do conjurador e ele deve, então, entregar a recompensa prometida. Depois disso, a criatura é libertada imediatamente para regressar ao seu próprio plano.

O não cumprimento da promessa, em seus mínimos detalhes, resulta no conjurador sendo submetido a um serviço demandado pela criatura, ou seu soberano e mestre, no mínimo. Na pior das hipóteses, a criatura ou seus semelhantes podem atacá-lo.

Nota: Quando o conjurador usa a magia *portal* para chamar uma criatura do ar, caótica, da terra, maléfica, do fogo, bondosa, ordeira, ou da água, a magia torna-se deste tipo.

PÓS-VIDA EM MORTE

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 6, feiticeiro/mago 6
Componentes V, S, M/FD (pó de diamante no valor de 500 PO)
Área várias criaturas mortas-vivas dentro de uma explosão de 12 metros de raio
Teste de Resistência Vontade nega

Essa magia funciona como *círculo da morte*, exceto que destrói criaturas mortas-vivas como mencionado acima.

PRAGA DE INSETOS

Escola Invocação (convocação); **Nível** clérigo 5, druida 5
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S, FD
Alcance longo (120m+12m/nível)
Efeito um enxame de vespas/três níveis, cada um deles deve estar adjacente a pelo menos outro enxame
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador convoca um número de enxames de vespas (um a cada três níveis, até um máximo de seis enxames no 18º nível; consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). Os enxames devem ser convocados de modo que cada um deles fique adjacente a outro enxame (isto é, os enxames devem preencher uma área contígua). O conjurador pode convocar os enxames de vespas para que eles compartilhem a área de outras criaturas. Cada enxame ataca qualquer criatura que ocupam a mesma área. Os enxames ficam parados depois de convocados, e não vão perseguir as criaturas que fogem.

PRENDER ALMA

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 9, feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (consulte o texto)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvo cadáver
Duração permanente
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** não

O conjurador prende a alma de um corpo recém-morto e a aprisiona em uma safira negra. O alvo não pode ter sido morto há mais de 1 rodada por nível de conjurador. A alma, uma vez presa na joia, não pode ser devolvida a vida através de *clone*, *reviver os mortos*, *reencarnação*, *ressurreição*, *ressurreição verdadeira* ou até mesmo *milagre* ou *desejo*. Só destruindo a gema ou conjurando *dissipar magia* sobre a gema pode-se libertar a alma (que permanece morta).

O foco desta magia é uma safira negra de pelo menos 1.000 PO para cada DV possuída pela criatura cuja alma se encontra vinculada. Se a joia não for valiosa o suficiente, ela quebra quando o aprisionamento é tentado. Ainda que os personagens não tenham noção de nível ou DV no mundo de jogo, o valor da joia necessária para prender um indivíduo pode ser pesquisado.

PRESA MÁGICA

Escola Transmutação; **Nível** druida 1, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque

Alvo criatura viva tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Presa mágica garante uma arma natural ou ataque desarmado ao alvo com um bônus de melhoria de +1 nas jogadas de ataque e dano. A magia pode afetar um ataque de pancada, punho, mordida ou outra arma natural. A magia não muda o dano de um ataque desarmado de dano não letal para dano letal.

Presa mágica pode ser feita permanente com uma magia permanência.

PRESA MÁGICA MAIOR

Escola Transmutação; **Nível** druida 3, patrulheiro 3
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo um ser vivo
Duração 1 hora/nível
Esta magia funciona como *presa mágica*, exceto que o bônus de melhoria nas jogadas de ataque e dano é igual a +1 a cada quatro níveis de conjurador (máximo de +5). Este bônus não permite que uma arma natural ou ataque desarmado ignorar a redução de dano via magia.

Alternativamente, o conjurador pode imbuir todas as armas naturais da criatura com um bônus de melhoria de +1 (independentemente do seu nível de conjurador).

Presa mágica maior pode ser feita permanente com uma magia permanência.

PRESCIENCIA

Escola Adivinhação; **Nível** druida 9, feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (pena de um beija-flor)
Alcance pessoal ou toque
Alvo consulte o texto
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência nenhum ou Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** não ou sim (inofensivo)
Esta magia concede ao conjurador um poderoso sexto sentido em relação a si mesmo ou outra criatura. Uma vez que *presciência* é conjurada, o conjurador recebe avisos instantâneos sobre perigos iminentes ou danos causados ao alvo da magia. Ele nunca está surpreso ou desprevenido. Além disso, a magia lhe dá uma ideia geral do qual ação ele pode tomar para melhor proteger a si, o que lhe garante um bônus de discernimento de +2 para sua CA e em testes de resistência de Reflexos. Este bônus de intuição é perdido sempre que o conjurador perder seu bônus de Destreza na CA.

Quando outra criatura é o alvo da magia, o conjurador recebe avisos sobre aquela criatura. Ele deve comunicar o que aprendeu com a criatura alvo para que o aviso seja útil, e a criatura pode ser surpreendida na ausência de tal advertência. Gritar um aviso, puxar uma pessoa, e mesmo comunicação telepática (através de uma magia apropriada) pode ser realizado antes que algum perigo se abata sobre o alvo, desde que o conjurador aja sem demora. O alvo, no entanto, não recebe o bônus de intuição na CA e nos testes de resistência de Reflexos.

PRESTIDIGITAÇÃO ARCANA

Escola Universal; **Nível** bardo 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 3 metros
Alvo, Efeito ou **Área** consulte o texto
Duração 1 hora
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não
Prestidigitação arcana são truques menores que conjuradores novatos utilizam para praticar. Uma vez conjurada, a magia permite executar efeitos mágicos simples por 1 hora. Os efeitos são menores e têm limitações severas. A prestidigitação pode levitar lentamente meio quilo de material. Pode colorir, limpar ou sujar itens de até 30 centímetros cúbicos por rodada. Pode esfriar, aquecer ou aromatizar meio quilo de matéria inanimada. A magia não pode causar dano ou afetar a concentração de conjuradores. *Prestidigitação arcana* pode criar pequenos objetos, mas eles parecem brutos e artificiais. Os materiais criados por uma prestidigitação são extremamente frágeis e não podem ser utilizados como ferramentas, armas ou componentes mágicos. Finalmente, *prestidigitação arcana* não tem o poder de duplicar quaisquer outros efeitos de magia. Qualquer mudança real a um objeto (além de apenas o mover, limpar ou sujar) persiste por apenas 1 hora.

PROFANAR

Escola Evocação [mal]; **Nível** clérigo 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (frasco de água profana e pó de prata no valor de 25 PO (2,5 quilos), que devem ser espalhados na área), FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Área emanação com raio de 6 metros
Duração 2 horas/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Esta magia imbui uma área com energia negativa. A CD para resistir à energia negativa canalizada dentro desta área recebe um bônus profano de +3. Toda criatura morta-viva que entrar em uma área profanada ganha um bônus profano de +1 em todas as jogadas de ataque, jogadas de dano e testes de resistência. Uma criatura morta-viva criada ou convocada dentro de tal área recebe +1 ponto de vida por DV.

Se a área profanada contém um altar, santuário ou outro elemento permanente dedicado à divindade do conjurador ou poder superior alinhado, os modificadores dados acima são duplicados (bônus profano de +6 para a CD da jogada de resistência contra energia negativa canalizada, bônus profano de +2 e +2 pontos de vida por DV para mortos-vivos criados na área).

Além disso, qualquer um que conjure *animar os mortos* dentro desta área pode criar o dobro da quantidade normal de mortos-vivos (isto é, 4 DV por nível de conjurador, em vez dos 2 DV por nível de conjurador).

Se a área contém um altar, santuário, ou outro elemento permanente de uma divindade, panteão ou poder superior alinhado diferente do patrono do conjurador, a magia *profanar* amaldiçoa a área, cortando sua conexão com a divindade ou energia associada. Esta função secundária, se usada, não concede os bônus e penalidades relativos a mortos-vivos, como informado acima.

Profanar funciona como contramágica e dissipa *consagrar*.

PROIBIÇÃO

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 6

Tempo de Execução 6 rodadas
Componentes V, S, M (água benta e incenso no valor de 1.500 PO, mais 1.500 PO por 18 metros cúbicos), FD
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área cubo de 18 metros/nível (M)
Duração permanente
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Proibição sela uma área contra todas as viagens planares para ou dentro dela. Isto inclui todas as magias de teleporte (como *porta dimensional* e *teleporte*), *viagem planar*, *viagem astral*, *viagem etérea* e todas as magias de invocação. Tais efeitos simplesmente falham automaticamente.

Além disso, a magia danifica criaturas cujas tendências são diferentes da tendência do conjurador. O efeito sobre aqueles que tentam entrar na área protegida é baseada na relação entre a sua tendência e a do conjurador (consulte abaixo). Uma criatura que esteja dentro da área quando a magia é conjurada não recebe nenhum dano, a menos que saia da área e tente reentrar, quando então é afetada normalmente.

Tendência Idêntica: Nenhum efeito. A criatura pode entrar livremente na área (mas não por viagem planar).

Tendência diferente apenas no eixo ordem/caos ou bem/mal: A criatura recebe 6d6 pontos de dano. Um teste de resistência de Vontade bem sucedida divide o dano pela metade, e resistência à magia se aplica.

Tendência diferente tanto no eixo ordem/caos quanto no bem/mal: A criatura recebe 12d6 pontos de dano. Um teste de resistência de Vontade bem sucedida divide o dano pela metade, e resistência à magia se aplica.

O conjurador pode adicionar uma senha à abjuração, sendo que as criaturas de tendências diferentes podem evitar o dano ao proferir a senha quando entram na área. O conjurador deve selecionar esta opção (e a senha), no momento da conjuração. Adicionar uma senha requer a queima de incensos raros adicionais no valor de pelo menos 1.000 PO, mais 1.000 PO por 18 metros cúbicos.

Dissipar magia não dissipa o efeito de *proibição*, a menos que o nível de conjurador do dissipador seja pelo menos tão alto quanto o nível do conjurador original.

O conjurador não pode ter vários efeitos de *proibição* sobrepostos. Neste caso, o efeito mais recente para no limite do efeito mais antigo.

PROJEÇÃO ASTRAL

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 9, feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 30 minutos
Componentes V, S, M (jacinto no valor de 1.000 PO)
Alcance toque
Alvo o conjurador mais uma criatura voluntária a cada 2 níveis de conjurador
Duração consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Ao libertar um espírito de seu corpo físico, essa magia permite a projeção de um corpo astral para outro plano completamente. O conjurador pode trazer as formas astrais de outras criaturas voluntárias com ele, desde que estes alvos estejam em um círculo com ele na hora da conjuração. Esses companheiros de viagem são dependentes do conjurador e devem acompanhá-lo em todos os momentos. Se algo acontecer com o conjurador durante a viagem, seus companheiros ficam presos onde quer que ele os deixe.

O conjurador projeta a sua forma astral para o Plano Astral, deixando seu corpo físico para trás no Plano Material em um estado de animação suspensa. A magia projeta uma cópia astral do conjurador e de tudo o que ele usar ou levar para o Plano Astral. Como o Plano Astral toca em outros planos, o conjurador pode viajar astralmente para qualquer um desses outros planos como desejar. Para entrar em um novo plano, ele deixa o Plano Astral, formando um novo corpo físico (e equipamentos) no plano de existência que ele escolheu para entrar.

Enquanto o conjurador estiver no Plano Astral, seu corpo astral permanece ligado em todos os momentos com o seu corpo físico por um cordão de prata incorpóreo. Se o cordão for quebrado, o conjurador morre astral e fisicamente. Felizmente, muito poucas coisas podem destruir um cordão de prata. Quando um segundo corpo é formado num plano diferente, o cordão de prata permanece invisivelmente ligado ao novo corpo. Se o segundo corpo ou a forma astral é morta, o cordão simplesmente retorna ao seu corpo, onde ele repousa no Plano Material, revivendo-o, assim, de seu estado de animação suspensa. Esse é um evento traumático, no entanto, e o conjurador recebe dois níveis negativos permanentes se o segundo corpo, ou forma astral, for morto. Embora projeções astrais sejam capazes de funcionar no plano astral, suas ações afetam apenas criaturas existentes no plano astral, um corpo físico deve ser materializado em outros planos.

O conjurador e seus companheiros podem viajar através do Plano Astral indefinidamente. Seus corpos simplesmente esperam em um estado de animação suspensa até que o conjurador escolha voltar seus espíritos a eles. A magia dura até que o conjurador deseje encerrá-la, ou até que seja encerrada por algum meio externo, como a conjuração da magia *dissipar magia* sobre o corpo físico ou a forma astral, o rompimento do cordão de prata ou à destruição de seu corpo no Plano Material (que o mata).

Quando esta magia termina, o corpo astral e todo e seu equipamento desaparece.

PROJETAR IMAGEM

Escola Ilusão (sombra); **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pequena réplica do conjurador no valor de 5 PO)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito uma duplicata de sombras
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade desacredita (se interagido); **Resistência à Magia** não
O conjurador drena a energia do Plano das Sombras para criar uma versão ilusória quase real de si mesmo. A imagem projetada parece, soa e cheira como ele, mas é intangível. A imagem projetada imita suas ações (incluindo a fala), a menos que ele a direcione a agir de forma diferente (uma ação de movimento).

O conjurador pode ver através de seus olhos e ouvir através de seus ouvidos, como se ele estivesse no lugar da invenção. Durante o seu turno, ele pode mudar entre os sentidos da imagem para o seu próprio e vice versa com uma ação livre. Enquanto estiver usando os sentidos da sombra, o seu corpo é considerado cego e surdo.

Se desejar, qualquer magia que o conjurador conjurar cujo alcance é de toque ou superior pode originar a partir da imagem projetada, ao invés dele mesmo. A imagem projetada não pode conjurar qualquer magia em si mesma, exceto para magias de ilusão. As magias

afetam outros alvos normalmente, apesar da origem a partir da imagem projetada.

Os objetos são afetados pela imagem projetada como se tivessem sido bem sucedidos em seu teste de resistência de Vontade. O conjurador deve manter uma linha de efeito para a imagem projetada em todos os momentos. Se a sua linha de efeito é obstruída, a magia acaba. Se o conjurador usar *porta dimensional*, *teleporte*, *viagem planar* ou uma magia semelhante que quebra sua linha de efeito, mesmo que momentaneamente, a magia acaba.

PROTEÇÃO CONTRA A MORTE

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 4, druida 5, paladino 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo recebe um bônus de moral de +4 nos testes de resistência contra todas as magias de morte e efeitos mágicos de morte. O alvo recebe um teste de resistência para negar estes efeitos, mesmo que não seja normalmente permitido fazê-lo. O alvo fica imune a dreno de energia e os efeitos de energia negativa, incluindo a canalização de energia negativa.

Esta magia não remove níveis negativos que o alvo já tenha sofrido, mas remove as penalidades de níveis negativos enquanto a magia estiver em efeito.

Proteção contra a morte não protege contra outros tipos de ataques, mesmo ataques que possam ser letais.

PROTEÇÃO CONTRA ENERGIA

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 3, druida 3, patrulheiro 2, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minutos/nível ou até descarregar
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Proteção contra energia garante imunidade temporária com o tipo de energia que o conjurador especificar quando for conjurar esta magia (ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônico). Quando a magia absorve 12 pontos de dano por nível de conjurador da energia (até um máximo de 120 pontos no 10º nível), ela está descarregada.

Proteção contra energia pode cruzar (mas não se acumula) a *resistir energia*. Se um personagem for protegido por proteção contra a energia e *resistir energia*, a magia de proteção absorve o dano até que o seu poder seja exaurido.

PROTEÇÃO CONTRA FLECHAS

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (pedaço de casco de cágado ou de carapaça de tartaruga)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 hora/nível ou até descarregar
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Uma criatura recebe resistência a armas de longo alcance.

A criatura recebe redução de dano 10/magia contra armas de longo alcance. Esta magia não concede a capacidade de causar danos a criaturas com redução de dano similar. Uma vez que a magia tenha impedido um total de 10 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 100 pontos), ela está descarregada.

PROTEÇÃO CONTRA MAGIAS

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (diamante no valor de 500 PO), F (diamante com valor de 1.000 PO por alvo. Cada indivíduo deve levar a joia pela duração da magia. Se um alvo perde a joia, a magia deixa de afetá-lo).
Alcance toque
Alvos uma criatura tocada/quatro níveis
Duração 10 min./nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo recebe um bônus de resistência de +8 em testes de resistência contra magias e habilidades similares à magia (mas não contra habilidades sobrenaturais e extraordinárias).

PROTEÇÃO CONTRA O CAOS

Escola Abjuração [ordem]; **Nível** clérigo 1, paladino 1, feiticeiro/mago 1

Esta magia funciona exatamente como proteção contra o mal, exceto que os bônus de deflexão e resistência se aplicam a ataques feitos por criaturas caóticas. O alvo recebe um novo teste de resistência contra tentativas de controle por criaturas caóticas e criaturas caóticas convocadas não podem tocar o alvo.

PROTEÇÃO CONTRA O MAL

Escola Abjuração [bem], **Nível** clérigo 1, paladino 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** não; consulte o texto

Esta magia protege uma criatura contra ataques de criaturas maléficas, de controle mental e de criaturas convocadas. Ela cria uma barreira mágica em torno do alvo a uma distância de 33 centímetros. A barreira se move com o alvo e possui três efeitos principais.

Primeiro: o alvo recebe um bônus de deflexão de +2 em sua CA e um bônus de +2 em testes de resistência. Ambos bônus se aplicam contra ataques feitos ou efeitos criados por criaturas maléficas.

Segundo: o alvo recebe imediatamente outro teste de resistência (se ele pode efetuar o teste) contra quaisquer magias ou efeitos que possuem ou exercem controle mental sobre a criatura (incluindo efeitos de magias de encantamento [encanto] e encantamento [compulsão]). Este teste de resistência é feito com um bônus de moral de +2, usando a mesma CD do efeito original. Se bem sucedido, esses efeitos são suprimidos para a duração desta magia. Os efeitos retomam quando a duração desta magia expirar. Enquanto estiver sob

os efeitos desta magia, o alvo é imune a quaisquer novas tentativas de possuir ou exercer controle mental. Esta magia não expulsa uma força vital que o controla (como um fantasma ou um mago que usa um *recipiente arcano*), mas os impede de controlar o alvo. Este segundo efeito só funciona contra magias e efeitos criados por criaturas ou objetos maléficos, sujeitos ao critério do Mestre.

Terceiro: o mago impede o contato corporal de criaturas convocadas maléficas. Isso faz com que os ataques com armas naturais de tais criaturas falhem e as criaturas recuem se tais ataques exijam tocar a criatura protegia. Criaturas convocadas que não são más são imunes a este efeito. A proteção contra o contato por criaturas invocadas termina se a criatura protegida faz um ataque contra a criatura bloqueada ou tenta forçar a barreira contra ela. Resistência à magia pode permitir que uma criatura supere essa proteção e toque a criatura protegia.

PROTEÇÃO CONTRA A ORDEM

Escola Abjuração [caótico]; **Nível** clérigo 1, feiticeiro/mago 1

Esta magia funciona exatamente como proteção contra o mal, exceto que os bônus de deflexão e resistência se aplicam a ataques feitos por criaturas ordeiras. O alvo recebe um novo teste de resistência contra tentativas de controle por criaturas ordeiras e criaturas ordeiras convocadas não podem tocar o alvo.

PROTEÇÃO CONTRA O BEM

Escola Abjuração [mal]; **Nível** clérigo 1, feiticeiro/mago 1

Esta magia funciona exatamente como proteção contra o mal, exceto que os bônus de deflexão e resistência se aplicam a ataques feitos por criaturas boas. O alvo recebe um novo teste de resistência contra tentativas de controle por criaturas boas e criaturas boas convocadas não podem tocar o alvo.

PROTEGER OUTRO

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 2, paladino 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (par de anéis de platina no valor de 50 PO usado pelo conjurador e pelo alvo)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Esta magia protege o alvo e cria uma conexão mística entre ele e o conjurador, de modo que algumas de suas feridas são transferidas para o conjurador. O alvo recebe um bônus de deflexão de +1 para sua CA e um bônus de +1 em testes de resistência. Além disso, o alvo recebe apenas metade do dano de todas as feridas e ataques (incluindo aquelas causadas por habilidades especiais) que causam dano em pontos de vida. A quantidade de dano não recebida pela criatura protegida é direcionada ao conjurador. Dano que não envolve pontos de vida, como efeitos de charme, dano de habilidade temporário, dreno de nível e efeitos de morte não são afetados. Se o alvo sofre uma redução de pontos de vida a partir de uma alteração que baixa seu valor de Constituição, a redução não é dividida com o conjurador. Quando a magia termina, danos subsequentes não são mais divididos entre o alvo e o conjurador, mas o dano já dividido não volta para o alvo.

Se o conjurador e o alvo da magia sair do alcance um do outro, a magia acaba.

PUNHOS FECHADOS

Escola Evocação [força]; **Nível** feiticeiro/mago 8
Componentes V, S, F/FD (uma luva de couro)

Essa magia funciona como *mão interposta*, exceto que a mão também pode empurrar ou atacar um oponente a escolha do conjurador. A mão flutuante pode se mover até 18 metros e atacar na mesma rodada. Uma vez que esta mão é guiada pelo conjurador, a sua capacidade de perceber ou atacar criaturas invisíveis ou ocultas não é melhor que a do conjurador.

A mão ataca uma vez por rodada, e seu bônus de ataque é igual ao nível de conjurador + o modificador de Inteligência, Sabedoria ou Carisma (para um mago, clérigo ou feiticeiro, respectivamente) +11 devido ao valor de Força da mão (33), -1 por ser grande. A mão causa 1d8+11 pontos de dano por ataque, e qualquer criatura atingida deve fazer um teste de resistência de Fortitude (contra a CD do teste de resistência da magia) ou ficar atordoado por 1 rodada. Direcionar a magia para um novo alvo é uma ação de movimento.

A magia punhos fechados também pode interpor-se como a magia mão interposta, ou pode dar um encontrão em um oponente, como a magia *mão vigorosa*. O BMC para testes de encontrão usa o nível de conjurador do conjurador no lugar de seu bônus base de ataque, com um bônus de +11 por seu valor de Força e um bônus de +1 por ser Grande.

PUNIÇÃO SAGRADA

Escola Evocação [bem]; **Nível** clérigo 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área explosão com 6 metros de raio
Duração instantânea (1 rodada); consulte o texto
Teste de Resistência Vontade parcial; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

O conjurador chama para si o poder sagrado de ferir seus inimigos. Apenas criaturas maléficas e neutras são prejudicadas por esta magia; criaturas boas não são afetadas.

A magia causa 1d8 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo 5d8) a cada criatura maléfica na área (ou 1d6 pontos de dano a cada nível de conjurador, máximo 10d6, a um extraplanar maléfico) e o deixa cego por 1 rodada. Um teste de resistência de Vontade bem sucedido reduz o dano à metade e anula o efeito da cegueira.

A magia causa apenas metade do dano em criaturas que não são nem boas nem más, e elas não são cegadas. Estas criaturas podem reduzir esse dano à metade (ou seja, um quarto da jogada) com um teste de resistência de Vontade bem sucedido.

PURGAR INVISIBILIDADE

Escola Evocação; **Nível** clérigo 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)

O conjurador cerca-se de uma esfera de poder com um raio de 1,5 metros por nível de conjurador que nega todas as formas de invisibilidade.

Qualquer coisa invisível se torna visível enquanto na área.

PURIFICAR ALIMENTOS

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 0, druida 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 3 metros
Alvo 30 centímetros cúbicos/nível de alimentos contaminados
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

Esta magia faz com que alimentos estragados, podres, infectados, venenosos ou contaminados de qualquer outra forma tornem-se puros e adequados para comer e beber. Essa magia não impede a deterioração natural subsequente. Água profana e alimentos de significado semelhante são estragados por *purificar alimentos*, mas a magia não possui efeito sobre criaturas de qualquer tipo nem sobre poções mágicas. Água pesa cerca de 1 quilo por litro. Um metro cúbico de água contém cerca de 1000 litros.

QUEBRAR ENCANTAMENTO

Escola Abjuração; **Nível** bardo 4, clérigo 5, paladino 4, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo até 1 criatura por nível, que não podem estar a mais de 9 metros entre si
Duração instantânea
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não

Esta magia liberta vítimas de encantamentos, transmutações e maldições. *Quebrar encantamento* pode reverter até mesmo um efeito instantâneo. Para cada efeito, o conjurador deve efetuar um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador, máximo de +15) contra uma CD de 11 + o nível de conjurador do efeito. Sucesso significa que a criatura se liberta da magia, maldição ou efeito. Para um item mágico amaldiçoado, a CD é igual a CD da maldição.

Se a magia é uma das que não pode ser dissipada por dissipar magia, *quebrar encantamento* só funciona se esta magia for de 5° nível ou inferior.

Se o efeito vem de um item mágico permanente, *quebrar encantamento* não remove a maldição do item, mas liberta a vítima dos efeitos do item.

QUEDA SUAVE

Escola Transmutação; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação imediata
Componentes V
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvos um objeto Médio ou menor em queda livre ou uma criatura/nível, elas não podem tem mais de 6 metros entre si
Duração até aterrissar ou 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo) ou Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

As criaturas ou objetos afetados caem lentamente. *Queda suave* muda instantaneamente a velocidade com que os alvos caem para meros 18 metros por rodada (equivalente ao final de uma queda de mais ou menos 1 metro), e os alvos não recebem nenhum dano ao aterrissar enquanto a magia estiver em vigor. Quando a duração da magia expirar, eles voltam a cair a uma velocidade normal.

A magia afeta uma ou mais criaturas Médias ou menores (incluindo equipamento e objetos carregados até a carga máxima de cada criatura) ou objetos, ou o equivalente em criaturas maiores: uma criatura ou objeto Grande conta como duas criaturas ou objetos Médios, uma criatura ou objeto Enorme conta como quatro criaturas ou objetos Médios e assim por diante.

Essa magia não tem efeito especial sobre armas de combate à distância, a não ser que eles estejam em queda livre. Se a magia é conjurada em um objeto que cai, este objeto causa metade do dano que normalmente causaria devido a seu peso, sem bônus para a altura da queda.

Queda suave funciona apenas sobre objetos em queda livre. Ela não afeta o golpe de uma espada ou uma criatura investindo ou voando.

RAJADA DE VENTO

Escola Evocação [ar]; **Nível** druida 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 18 metros
Efeito rajada de vento em forma de linha que emana do conjurador ao limite do alcance
Duração 1 rodada
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim

Essa magia cria uma explosão forte de ar (aproximadamente 80 Km/h) que se origina a partir do conjurador e afeta todas as criaturas em seu caminho. Todas as criaturas voadoras nesta área recebem uma penalidade de -4 em testes da perícia voo. Criaturas voadoras Pequenas ou menores devem fazer um teste da perícia Voo com CD 25 ou são soprados 2d6 × 3 metros e recebem 2d6 pontos de dano. Criaturas voadoras Pequenas ou menores devem fazer um teste da perícia Voo com CD 20 para se mover contra a força do vento.

Uma criatura Miúda ou menor no solo é derrubada e rola 1d4 × 3 metros, recebendo 1d4 pontos de dano não letal a cada 3 metros. Criaturas Pequenas são derrubadas pela força do vento.

Criaturas Médias ou menores são incapazes de se mover contra a força do vento, a menos que eles tenham sucesso em um teste de Força contra uma CD 15.

Criaturas Grandes ou maiores podem mover-se normalmente dentro de uma *rajada de vento*.

Esta magia não pode mover uma criatura além do limite de seu alcance.

Qualquer criatura, independentemente do tamanho, recebe uma penalidade de -4 em ataques à distância e testes de Percepção enquanto está na área de uma *rajada de vento*.

A força da rajada apaga automaticamente velas, tochas e chamas desprotegidas similares. Isso faz com que as chamas protegidas, como aqueles em lanternas, dancem descontroladamente e tenham 50% de chance de apagar.

Além dos efeitos observados, uma *rajada de vento* pode fazer qualquer coisa que se espera de uma explosão repentina de vento. Ela pode criar uma nuvem de areia ou poeira, ventilar as brasas de um grande incêndio, derrubar toldos delicados ou adornos pendurados, emborcar um pequeno barco e soprar gases ou vapores para a borda de seu alcance.

Rajada de vento pode ser feita permanente com uma magia permanência.

RAJADA PRISMÁTICA

Escola Evocação; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 18 metros
Área explosão em forma de cone
Duração instantânea
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Esta magia faz com que sete feixes coloridos de luz cintilante pulverizem da mão do conjurador. Cada feixe tem um poder diferente. Criaturas na área da magia com 8 DV ou menos ficam automaticamente cegas por 2d4 rodadas. Cada criatura na área é atingida de forma aleatória por um ou mais feixes, que têm efeitos adicionais.

1d8	Cor do Feixe	
1	Vermelho	20 pontos de dano por fogo (Reflexos para metade)
2	Laranja	40 pontos de dano por ácido (Reflexos para metade)
3	Amarelo	80 pontos de dano por eletricidade (Reflexos pela metade)
4	Verde	Venenos (frequência 1/rodada por 6 rodadas; efeito inicial morte; efeito secundário 1 Con/rodada; cura com dois testes de resistência de Fortitude consecutivos)*
5	Azul	Carne em pedra (Fortitude nega)
6	Índigo	Insano, como magia insanidade (Vontade nega)
7	Violeta	Enviado para outro plano (Vontade nega)
8	Atingido por dois feixes	Jogue duas vezes mais, ignorando qualquer resultado "8"

* Consulte sobre venenos no Apêndice 1.

RAPIDEZ

Escola Transmutação; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (lasca de raiz de alcaçuz)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvos uma criatura/nível, elas não podem tem mais de 9 metros entre si
Duração 1 rodada/nível
Teste de resistência Fortitude nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

As criaturas transmutadas movem-se e agem mais rapidamente que o normal. Esta velocidade sobrenatural possui vários efeitos.

Ao fazer uma ação de ataque total, uma criatura sob o efeito de rapidez pode fazer um ataque extra com qualquer arma que empunhe. O ataque é feito com o bônus base de ataque completo da criatura, mais quaisquer modificadores adequadas à situação. Este efeito não é cumulativo com outros efeitos semelhantes, como o fornecido por uma arma com velocidade, e também não concede uma ação extra, desta forma o alvo não pode usá-lo para conjurar uma segunda magia ou realizar uma ação extra na rodada.

A criatura sob o efeito de rapidez recebe um bônus de +1 nas jogadas de ataque e um bônus de esquiva de +1 em sua CA e jogadas de testes de resistência de Reflexos. Qualquer condição que faça o alvo perder seu bônus de Destreza na Classe de Armadura (caso possua) também o faz perder seu bônus de esquiva.

Todos os modos de deslocamento da criatura sob o efeito de rapidez (incluindo deslocamento em terra, escavar, escalar, voar e nadar) aumentam em 9 metros, até um máximo de duas vezes a velocidade normal do alvo para o deslocamento específico. Este aumento é considerado como um bônus de melhoria, e isso afeta a distância de salto da criatura. Múltiplos efeitos de rapidez não se acumulam. *Rapidez* funciona como contramágica e dissipa *lentidão*.

RAIO ARDENTE

Escola Evocação [fogo]; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito um ou mais raios
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

O conjurador acerta seus inimigos com um raio de fogo calcinante. Ele pode disparar um raio, mais um raio adicional para cada quatro níveis além do 3º (até um máximo de três raios no 11º nível). Cada raio exige um ataque de toque à distância para acertar e causa 4d6 pontos de dano por fogo. Os raios podem ser disparados contra o mesmo alvo ou alvos diferentes, mas todos os raios devem ser destinados a alvos dentro de 9 metros entre si, e de forma simultânea.

RAIO DE ENFRAQUECIMENTO

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+ 1,5m/2 níveis)
Efeito raio
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude para metade; **Resistência à Magia** sim

Um raio reluzente dispara da mão do conjurador. Ele deve ser bem sucedido em um ataque de toque à distância para atingir um alvo. O alvo recebe uma penalidade de Força igual a 1d6+1 para cada dois níveis de conjurador (máximo 1d6+5). Valor de Força do alvo não pode cair abaixo de 1. Um teste de resistência de Fortitude bem sucedido reduz esta penalidade pela metade. A penalidade não se sobrepõe a ela mesma. Aplique apenas a penalidade mais grave.

RAIO DE EXAUSTÃO

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (gota de suor)
Alcance curto (7,5m+ 1,5m/2 níveis)
Efeito raio
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude parcial; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Um raio negro dispara do dedo indicador do conjurador. Ele deve ser bem sucedido em um ataque de toque à distância para o raio atingir o alvo.

O alvo é fica imediatamente exausto pela duração da magia. Um teste de resistência de Fortitude bem sucedido significa que a criatura fica apenas fatigada. Um personagem que já esteja fatigado torna-se exausto.

Essa magia não tem efeito sobre uma criatura que já está exausta. Ao contrário da fatiga ou exaustão normal, o efeito termina assim que a duração da magia expira.

RAIO DE GELO

Escola Evocação [frio]; **Nível** feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+ 1,5m/2 níveis)
Efeito raio
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Um raio de congelante de ar e de gelo projeta do dedo indicador do conjurador.

O conjurador deve ser bem sucedido em um ataque de toque à distância com o raio para causar dano a um alvo. O raio causa 1d3 pontos de dano por frio.

RAIO POLAR

Escola Evocação [frio]; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (cone de cerâmica branca ou um prisma)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Efeito raio
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Esta magia dispara um raio azul esbranquiçado de ar gelado da mão do conjurador. Ele deve ser bem sucedido em um ataque de toque à distância com o raio para causar dano a um alvo. O raio causa 1d6 pontos de dano por frio por nível de conjurador (máximo de 25d6) e drena 1d4 pontos de Destreza.

RAIO SOLAR

Escola Evocação [luz]; **Nível** druida 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 18 metros
Área linha que parte da mão do conjurador
Duração 1 rodada/nível ou até que todos os raios estejam esgotados
Teste de Resistência Reflexos nega e Reflexos para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Pela duração da magia o conjurador pode usar uma ação padrão para evocar um feixe brilhante de luz intensa a cada rodada. Ele pode evocar um feixe a cada três níveis de conjurador (máximo de seis feixes no 18° nível). A magia acaba quando a sua duração se esgota ou a quantidade de feixes é esgotado.

Cada criatura alvo pega dentro de um feixe fica cega e recebe 4d6 pontos de dano. Criaturas para as quais a luz solar é prejudicial ou antinatural recebem o dobro de dano. Um teste de resistência de Reflexos bem sucedido nega a cegueira e reduz o dano pela metade.

Uma criatura morta-viva pega dentro do feixe recebe 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 20d6), ou metade do dano se for bem sucedida em um teste de resistência de Reflexos. Além disso, o feixe resulta na destruição de qualquer criatura morta-viva especificamente prejudicada por uma luz brilhante se ela falhar em seu teste de resistência.

A luz ultravioleta gerada pela magia causa dano a fungos, mofos, limos e gosmas como se elas fossem mortos-vivos.

RECIPIENTE ARCANO

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (joia ou cristal no valor de pelo menos 100 PO)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo uma criatura
Duração 1 hora/nível ou até voltar para o seu corpo
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Ao conjurar *recipiente arcano*, o conjurador coloca a sua alma em uma joia ou cristal grande (conhecido como o *recipiente arcano*), deixando o seu corpo inerte. Então ele pode tentar tomar o controle de um corpo nas proximidades, forçando a alma deste corpo para dentro do frasco mágico. O conjurador pode voltar para o recipiente (retornando a alma presa ao seu corpo de origem) e tentar possuir outro corpo. A magia termina quando o conjurador envia a sua alma de volta para o seu próprio corpo, deixando o recipiente vazio. Para conjurar a magia, o *recipiente arcano* deve estar dentro do alcance da magia e o conjurador deve saber sua localização, ele não precisa de linha de visão ou linha de efeito. Quando o conjurador transfere sua alma no momento da conjuração, seu corpo fica aparentemente morto.

Enquanto no *recipiente arcano*, o conjurador pode sentir e atacar qualquer força vital dentro de 3 metros por nível de conjurador (e no mesmo plano de existência). Ele precisa de uma linha de efeito entre o recipiente e as criaturas. O conjurador não pode determinar o tipo exato das criaturas ou suas posições. Em um grupo de forças de vida, o conjurador pode sentir uma diferença de 4 ou mais DV entre uma e outra criatura, e pode determinar se uma força de vida é alimentado por energia positiva ou negativa. (Criaturas mortas-vivas são alimentadas por energia negativa. Apenas mortos-vivos sencientes possuem almas).

O conjurador pode optar por assumir uma criatura mais forte ou mais fraca, mas qual criatura mais forte ou mais fraca ele possui em específico é determinada aleatoriamente.

A tentativa de possuir um corpo é uma ação de rodada completa. Ela é bloqueada por proteção contra o mal ou uma proteção similar. Se o conjurador possuir o corpo, a alma da criatura é enviada para dentro do *recipiente arcano* a menos que o alvo seja bem sucedido em um teste de resistência de Vontade. Caso o conjurador não consiga tomar o corpo do hospedeiro, sua força vital permanece no *recipiente arcano*, e o alvo resiste automaticamente à futuras tentativas do conjurador em tentar possuir o seu corpo.

Se o conjurador for bem sucedido, a sua força vital ocupa o corpo do hospedeiro, e força vital do hospedeiro fica presa no recipiente mágico. O conjurador mantém sua Inteligência, Sabedoria, Carisma, nível, classe, bônus base de ataque, bônus base de resistência, tendência e habilidades mentais. O corpo mantém a sua Força, Destreza, Constituição, pontos de vida, habilidades naturais e habilidades automáticas. Um corpo com membros extra não permite que o conjurador faça mais ataques (ou ataques mais vantajosos com duas armas) do que o normal. Ele não pode escolher ativar habilidades extraordinárias ou sobrenaturais do corpo. Magias e habilidades similares à magia da criatura não ficam com o corpo.

Com uma ação padrão, o conjurador pode migrar livremente de um hospedeiro para o *recipiente arcano* se dentro do alcance, enviando a alma presa de volta ao seu corpo. A magia acaba quando o conjurador sai do recipiente para o seu próprio corpo.

Se o corpo do hospedeiro for morto, o conjurador volta para o *recipiente arcano*, se dentro do alcance, e a força vital do hospedeiro desvanece (ele está morto). Se o corpo do hospedeiro for morto enquanto fora do alcance da magia, o conjurador e o hospedeiro morrem. Qualquer força vital sem ter para onde ir, é tratada como morte. Se a magia termina quando o conjurador estiver no *recipiente arcano*, ele volta para o seu corpo (ou morre se o corpo está fora do alcance ou destruído). Se a magia termina quando ele estiver em um hospedeiro, ele volta para o seu corpo (ou morre, se o corpo está fora do alcance de sua posição atual), e a alma no *recipiente arcano* retorna ao seu corpo (ou morre se o corpo está fora de alcance). Destruir o receptáculo encerra a magia, e a magia pode ser dissipada pelo recipiente ou pelo hospedeiro.

RECUO ACELERADO

Escola Transmutação; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)
Esta magia aumenta o deslocamento base em terra em 9 metros. Este ajuste é tratado como um bônus de melhoria. Não há nenhum efeito sobre outros modos de movimento, tais como escavar, escalar, voar ou nadar. Tal como acontece com qualquer efeito que aumenta o deslocamento, esta magia afeta distância de salto do conjurador (consulte a perícia Acrobacia).

REDUZIR ANIMAL

Escola Transmutação; **Nível** druida 2, patrulheiro 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo um animal voluntário de tamanho Pequeno, Médio, Grande ou Enorme
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Essa magia funciona exatamente como reduzir pessoa, exceto que ela afeta um único animal voluntário. Reduza o dano causado por ataques naturais do animal, conforme apropriado para o seu novo tamanho (consulte o Capítulo 6 sobre como ajustar os danos devido ao tamanho).

REDUZIR PESSOA

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S, M (pitada de pó de ferro)
Alcance curto (7,5m+ 1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura humanoide
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim
Esta magia provoca a diminuição instantânea de uma criatura humanoide, a reduzindo à metade a sua altura, comprimento e largura, e dividindo seu peso por 8. Esta redução altera a categoria de tamanho da criatura para a próxima menor. O alvo recebe um bônus de tamanho de +2 para a Destreza, uma penalidade de tamanho de -2 para a Força (com um mínimo de 1), e um bônus de +1 nas jogadas de ataque e na CA, devido ao seu tamanho reduzido.

Uma criatura humanoide Pequena cujo tamanho a diminui para Miúda ocupa um espaço de 75 centímetros e tem alcance natural 0 (o que significa que ela deve entrar no quadrado de um oponente para o atacar). Uma criatura humanoide Grande cujo tamanho diminui para Médio ocupa um espaço de 1,5 metros e possui um alcance natural de 1,5 metros. Essa magia não muda o deslocamento do alvo.

Todos os equipamentos em uso ou transportado por uma criatura são igualmente reduzidos pela magia.

Armas de combate corpo a corpo e projéteis causam menos dano. Outras propriedades mágicas não são afetadas por esta magia. Qualquer item reduzido que deixa a posse da criatura reduzida (incluindo um projétil ou arma de arremesso) retorna imediatamente ao seu tamanho normal. Isto significa que armas de arremesso causam seu dano normal (projéteis causam dano de acordo com o tamanho da arma que os disparou).

Vários efeitos mágicos que reduzem o tamanho não se sobrepõem. Reduzir pessoa funciona como contramágica e dissipa aumentar pessoa.

Reduzir pessoa pode ser feita permanente com uma magia permanência.

REDUZIR PESSOA EM MASSA

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 4
Alvo uma criatura humanoide /nível, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Essa magia funciona como reduzir pessoa, exceto que afeta várias criaturas.

REENCARNAÇÃO

Escola Transmutação; **Nível** druida 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M, FD (óleos no valor de 1.000 PO)
Alcance toque
Alvo criatura morta tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Com esta magia, o conjurador traz de volta uma criatura morta em outro corpo, desde que a morte ocorreu há menos de uma semana antes da conjuração da magia e a alma do alvo esteja livre e disposta a voltar. Se a alma do alvo não está disposta a voltar, a magia não funciona, portanto um alvo que não quer voltar não efetua nenhum teste de resistência.

Uma vez que a criatura morta é retornada a um novo corpo, todos seus males físicos e aflições são reparados. A condição dos restos não é um fator. Enquanto uma pequena parte do corpo da criatura ainda existir, ela pode ser reencarnada, mas a parte que recebe a magia deve ter sido parte do corpo da criatura no momento da morte. A magia cria um corpo jovem adulto inteiramente novo para a alma para habitar a partir de elementos naturais. Este processo demora cerca de 1 hora para ser concluído. Quando o corpo está pronto, o alvo está reencarnado.

Uma criatura reencarnada recorda a maioria de sua antiga vida e forma. Ele mantém quaisquer habilidades de classe, talentos ou ha-

bilidades anteriormente possuídas. Sua classe, bônus base de ataque, bônus base de resistência e pontos de vida mantêm-se inalteradas. Força, Destreza e Constituição dependem do novo corpo. Primeiro, elimine ajustes raciais do alvo (uma vez que ele já não é, necessariamente, de sua raça anterior) e em seguida, aplique os ajustes encontrados abaixo para os seus valores restantes de habilidade. O alvo da magia recebe dois níveis negativos permanentes quando for reencarnado. Se o alvo é de 1° nível, ele recebe um dreno de 2 pontos de Constituição (se isso iria reduzir a Con para o ou menos, ele não pode ser reencarnado). Um personagem que morreu com magias preparadas tem 50% de chance de perder qualquer magia ao ser reencarnado. Uma criatura capaz de conjuração que não prepara magias (como um feiticeiro) tem 50% de chance de perder qualquer posição de magia não utilizada como se ela tivesse sido usada para conjurar uma magia.

É possível que a mudança de valores de habilidade do sujeito torne mais difícil para ele prosseguir em sua classe de personagem anterior. Se este for o caso, o alvo é aconselhado a se tornar um personagem multiclasse.

Para uma criatura humanoide, a nova encarnação é determinada usando a tabela a seguir. Para criaturas não-humanoides, deve ser criada uma tabela semelhante de criaturas do mesmo tipo.

Uma criatura que foi transformada em uma criatura morta-viva ou morta por um efeito de morte não pode ser devolvido à vida por esta mágica. Construtos, elementais, extraplanares e mortos-vivos não podem ser reencarnados. A magia pode trazer de volta uma criatura que morreu de velhice.

d%	Encarnação	For	Des	Con
01	Bugbear	+4	+2	+2
02-13	Anão	+0	+0	+2
14-25	Elfo	+0	+2	-2
26	Gnoll	+4	+0	+2
27-38	Gnomo	-2	+0	+2
39-42	Goblin	-2	+2	+0
43-52	Meio-elfo	+0	+2	+0
53-62	Meio-orc	+2	+0	+0
63-74	Halfling	-2	+2	+0
75-89	Humano	+0	+0	+2
90-93	Kobold	-4	+2	-2
94	Povo lagarto	+2	+0	+2
95-98	Orc	+4	+0	+0
99	Troglodita	+0	-2	+4
100	Outro (à escolha do Mestre)	?	?	?

A criatura reencarnada recebe todas as habilidades associadas com a sua nova forma, incluindo formas de movimento e deslocamento, armadura natural, ataques naturais, habilidades extraordinárias e afins, mas não fala automaticamente o idioma da nova forma.

Um desejo ou *milagre* pode restaurar um personagem reencarnado à sua forma original.

REFLETIR MAGIAS

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (pequeno espelho de prata)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração até sua utilização ou 10 minutos/nível

Magias e efeitos similares à magia que possuem o conjurador como alvo são refletidos contra o conjurador de origem. A abjuração reflete apenas magias que possuem o conjurador como alvo. Magias de efeito e de área não são afetadas. *Refletir magias* também não consegue parar de magias de toque à distância. De sete a dez níveis de magia (1d4+6) são afetados pela reflexão. O número exato é jogado em segredo.

Quando alvo de uma magia de nível mais alto do que a quantidade de níveis de magia que podem ser revertidas restantes, a magia é refletida parcialmente. Subtraia a quantidade níveis de magia que podem ser refletidos do nível da magia que foi conjurada contra o alvo protegido, em seguida divida o resultado pelo nível da magia para que fração do efeito consiga passar. Para magias prejudiciais, o conjurador protegido e o conjurador atacante recebem uma fração do dano. Para magias que não causam dano, cada um dos conjuradores tem a chance proporcional de ser afetado. Se o conjurador e o conjurador atacante são ambos protegidos por *refletir magias*, um campo de ressonância é criado. Jogue aleatoriamente para determinar o resultado.

d%	Efeito
01-70	A magia é drenada sem efeito.
71-80	A magia afeta a ambos igualmente em seu efeito total
81-97	Ambos os efeitos de reflexão não funcionam por 1d4 minutos.
98-100	Ambos os conjuradores atravessam uma fenda para outro plano.

REFLEXOS EM ESPELHOS

Escola Ilusão (invenção); **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível

Esta magia cria uma série de sósias ilusórias de que habitam o quadrado do conjurador. Estas sósias tornam difícil para que os inimigos localizem com precisão e o ataquem.

Quando *reflexos em espelhos* é conjurado, 1d4 imagens mais uma imagem a cada três níveis de conjurador (máximo de oito imagens no total) são criadas. Estas imagens permanecem dentro de seu quadrado e se movem com o conjurador, imitando exatamente seus movimentos, sons e ações. Sempre que o conjurador é atacado ou é alvo de uma magia que requer uma jogada de ataque, existe a possibilidade de que o ataque tenha como alvo um dos reflexos no lugar dele mesmo. Se o ataque for bem sucedido, jogue aleatoriamente para ver se o alvo selecionado é real ou uma cópia. Se for uma cópia, ela é destruída. Se a jogada de ataque falha por 5 ou menos, uma cópia é destruída pelo ataque muito próximo. Magias de área afetam o conjurador normalmente e não destroem qualquer uma das suas cópias. Magias e efeitos que não necessitam de uma jogada de ataque afetam o conjurador normalmente e não destroem qualquer uma das suas cópias. Magias que exigem um ataque de toque são inofensivamente descarregadas se usadas para destruir uma cópia.

Um invasor deve ser capaz de ver as cópias para ser enganado. Se o

conjurador está invisível ou o atacante é cego, a magia não tem efeito (embora ainda se apliquem as chances normais de falha).

REFÚGIO

Escola Invocação (teleporte); **Nível** clérigo 7, feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (objeto preparado no valor 1.500 PO)
Alcance toque
Alvo objeto tocado
Duração permanente até ser descarregada
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Quando conjurar esta magia, o conjurador cria um efeito poderoso em um objeto especialmente preparado. Este objeto contém o poder de transportar instantaneamente o seu possuidor a qualquer distância dentro do mesmo plano para o refúgio escolhido pelo conjurador. Uma vez que o item é preparado, o conjurador pode o dar de bom grado a uma criatura e informá-la a palavra de comando que deve ser falada para ativar o item. Para fazer uso do item, o alvo pronuncia a palavra de comando ao rasga ou quebra o item (uma ação padrão). Quando isso é feito, o alvo e todos os objetos que ele está usando e carregando (até o peso de uma carga pesada) são transportados imediatamente para o refúgio. Nenhuma outra criatura é afetada (além de um familiar ou companheiro animal que esteja tocando o alvo).

O conjurador pode alterar a magia para que ela o transporte para dentro de um raio de 3 metros do possuidor do item, quando ele for quebrado e a palavra de comando pronunciada. O conjurador terá uma ideia geral da localização e situação do possuidor do item no momento em que a magia *refúgio* é descarregada, mas uma vez que ele decidir alterar a magia desta forma ele não tem escolha se quer ou não ser transportado.

REGENERAÇÃO

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 7, druida 9
Tempo de Execução 3 rodadas completas
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Partes do corpo sujeitas a serem decepados (dedos, artelhos, mãos, pés, braços, pernas, caudas ou até mesmo cabeças de criaturas com várias cabeças), ossos quebrados e órgãos arruinados voltam a crescer. Após a magia ser conjurada, a regeneração leva uma rodada se os membros decepados estão presentes e encostados na criatura. Caso contrário, leva 2d10 rodadas.

Regeneração também cura 4d8 pontos de dano + 1 ponto por nível de conjurador (máximo de +35), livra o alvo de exaustão e fadiga, e elimina todo o dano não letal que ele recebeu. *Regeneração* não tem efeito em criaturas inanimadas (incluindo mortos-vivos).

RELÂMPAGO

Escola Evocação [eletricidade]; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pelagem e um bastão de vidro)
Alcance 36 metros
Área linha de 36 metros
Duração instantânea
Teste de Resistência Reflexos para metade; **Resistência à Magia** sim
O conjurador dispara um poderoso golpe de energia elétrica que causa 1d6 pontos de dano por eletricidade por nível de conjurador (máximo de 10d6) a cada criatura dentro de sua área. O relâmpago parte da ponta dos dedos do conjurador.

O relâmpago incendeia combustível e danifica objetos em seu caminho. Pode fundir metais com baixo ponto de fusão, tais como chumbo, cobre, ouro, prata ou bronze. Se o dano causado em uma barreira a destrói ou a atravessa, o relâmpago pode continuar além da barreira se o alcance da mágica permite, caso contrário, ele para na barreira como qualquer outro efeito mágico faz.

REMOVER CEGUEIRA/SURDEZ

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 3, paladino 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Remover cegueira/surdez cura a cegueira ou a surdez (a escolha do conjurador), se o efeito for tanto de natureza normal ou mágica. A magia não restaura ouvidos ou olhos que foram perdidos, mas os repara se forem danificados.

Remover cegueira/surdez funciona como contramágica e dissipa *cegueira/surdez*.

REMOVER DOENÇAS

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 3, druida 3, patrulheiro 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Remover doenças pode curar todas as doenças que o alvo possua. O conjurador deve fazer um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra a CD de cada doença que afeta o alvo. Sucesso significa que a doença está curada. A magia também mata alguns agentes infectantes e parasitas, incluindo lodo verde e similares.

Como a duração da magia é instantânea, ela não evita a reinfecção após uma nova exposição a mesma doença em uma data posterior.

REMOVER MALDIÇÃO

Escola Abjuração; **Nível** bardo 3, clérigo 3, paladino 3, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura ou objeto tocado
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Remover maldição pode remover todas as maldições sobre um objeto ou uma criatura. Se o alvo é uma criatura, o conjurador deve

efetuar um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra a CD de cada maldição que afeta o alvo. Sucesso significa que a maldição é removida. *Remover maldição* não remove a maldição de um escudo, arma ou armadura amaldiçoada, embora um teste bem-sucedido de nível de conjurador permite que a criatura aflita com qualquer item amaldiçoado possa remover e se livrar dele.

Remover maldição funciona como contramágica e dissipa rogar *maldição*.

REMOVER MEDO

Escola Abjuração; **Nível** bardo 1, clérigo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvos criatura + uma criatura adicional/quatro níveis, elas não podem eter a mais de 9 metros entre si
Duração 10 minutos; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo incute coragem ao alvo, conferindo-lhe um bônus de moral de +4 contra efeitos de medo por 10 minutos. Se o alvo já está sob a influência de um efeito de medo ao ser alvo da magia, esse efeito é suprimido pela duração da magia.

Remover medo funciona como contramágica e dissipa *causar medo*.

REMOVER PARALISIA

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 2, paladino 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvos até quatro criaturas, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O conjurador pode liberar uma ou mais criaturas dos efeitos da paralisia temporária ou de magia relacionada, incluindo magias e efeitos que causam uma criatura ganhe a condição zonzo. Se a magia é conjurada sobre uma criatura, a paralisia é negada. Se conjurar em duas criaturas, cada uma efetua outro teste de resistência com um bônus de +4 contra o efeito que o aflige. Se conjurado em três ou quatro criaturas, cada um recebe outro teste de resistência com um bônus de +2.

A magia não restaura valores de habilidade reduzidos por penalidades, dano ou dreno.

REPELIR INSETOS

Escola Abjuração; **Nível** bardo 4, clérigo 4, druida 4, patrulheiro 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 3 metros
Área emanação centrada no conjurador com 3 metros de raio
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência nenhum ou Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Uma barreira invisível retém insetos. Um inseto com DV menores de um terço do nível do conjurador não pode penetrar a barreira.

Um inseto com um valor de DV maior que um terço do nível do conjurador pode penetrar a barreira se for bem sucedido em um teste de Vontade. Mesmo assim, atravessar a barreira causa aos insetos 2d6 pontos de dano, e ser pressionando contra a barreira causa dor, o que impede a maioria dos insetos.

REPELIR METAL OU PEDRA

Escola Abjuração [terra]; **Nível** druida 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 18 metros
Área linha de 18 metros que parte do conjurador
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia cria ondas de energia invisível que partem diante do conjurador. Todos os objetos de metal ou pedra no caminho da magia são empurrados para longe do conjurador até limite do alcance. Objetos de metal ou pedra fixos maiores do que 7,5 centímetros de diâmetro e objetos soltos que pesam mais de 250 quilos não são afetados. Todo o resto, incluindo objetos animados, pequenos pedregulhos e criaturas com armaduras de metal se movem para trás. Objetos fixos com menos de 7,5 centímetros de diâmetro ou menor entortam ou quebram e as peças se movem com a onda de energia. Objetos afetados pela magia são repelidos à taxa de 12 metros por rodada.

Objetos como armadura de metal, espadas e similares são empurrados para trás, arrastando seus portadores com eles. Mesmo itens mágicos com componentes metálicos são repelidos, embora um *campo de antimagia* bloqueie os efeitos. Uma criatura que é arrastada por um item empunhado pode o soltar. Uma criatura que é arrastada por um escudo pode o desamarrar com uma ação de movimento e o soltar com uma ação livre.

As ondas de energia continuam a varrer o caminho definido pela a duração da magia. Depois de conjurar a magia, o caminho está definido e o conjurador pode fazer outras coisas ou ir para outro lugar sem afetar o poder da magia.

REPELIR MADEIRA

Escola Transmutação; **Nível** druida 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 18 metros
Área emanação forma de linha de 18 metros centrada no conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Ondas de energia emanam do conjurador, apontando na direção que ele determinar, elas fazem que todos os objetos de madeira no caminho da magia sejam empurrados para longe até o limite do alcance. Objetos de madeira com mais de 7,5 centímetros de diâmetro firmemente afixados não são afetados, mas objetos soltos são. Objetos de 7,5 centímetros de diâmetro ou menos firmemente afixados lascam e quebram, e as peças se movem com a onda de energia. Objetos afetados pela magia são repelidos à taxa de 12 metros por rodada.

Objetos como escudos de madeira, lanças, armas com hastes e cabos de madeira, flechas e virotes são empurrados para trás, arrastando quem os carregar. Uma criatura que é arrastada por um item empunhado pode o soltar. Uma criatura que é arrastada por um escudo pode o desamarrar com uma ação de movimento e o soltar com uma ação livre. Se uma lança é plantada de forma que impeça este movimento forçado, ela se estilhaça. Mesmo itens mágicos com

partes de madeira são repelidos, embora um *campo de antimagia* bloqueie os efeitos.

As ondas de energia continuam a varrer o caminho definido pela a duração da magia. Depois de conjurar a magia, o caminho está definido e o conjurador pode fazer outras coisas ou ir para outro lugar sem afetar o poder da magia.

REPOUSO TRANQUILO

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 2, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (sal e uma moeda de cobre para cada um dos olhos do cadáver)
Alcance toque
Alvo cadáver tocado
Duração 1 dia/nível
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
O conjurador preserva os restos de uma criatura morta para que ela não se deteriore. Esta magia efetivamente estende o limite de tempo para animar aquela criatura morta (consulte *animar os mortos*). Dias passados sob a influência desta magia não contam contra o limite de tempo da magia. Além disso, esta magia faz com que o transporte de um companheiro morto (que se decomporia normalmente) seja menos desagradável.

Esta magia também funciona em partes do corpo decepadas e afins.

REPULSÃO

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 7, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F/FD (par de estatuetas caninas no valor de 50 PO)
Alcance até 3 metros/nível
Área emanação centrada no conjurador com raio de 3 metros
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Um campo móvel e invisível rodeia e impede criaturas de se aproximar do alvo. O conjurador decide o tamanho do campo no momento da conjuração (até o limite do seu alcance). Qualquer criatura dentro ou que entre no campo deve efetuar um teste de resistência. Se ela falhar, ela torna-se incapaz de se mover em direção ao alvo pela duração da magia. Ações das criaturas não são repelidas. Eles podem lutar contra outras criaturas e podem conjurar magias e atacar o alvo com armas de longo alcance. Se o alvo se aproximar de uma criatura afetada, nada acontece. A criatura não é forçada a voltar. A criatura é livre para fazer ataques corpo a corpo contra o alvo, se ele vier ao alcance de seu inimigo. Se uma criatura repelida se afasta do alvo e em seguida tenta voltar atrás, ela não pode se mover para perto se ainda estiver dentro da área da magia.

RESFRIAR METAL

Escola Transmutação [frio]; **Nível** druida 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo equipamento de metal empunhado por uma criatura a cada dois níveis, elas não podem tem mais de 9 metros entre si; ou 12,5 quilos de metal/nível, que não pode ter mais de 9 metros entre si
Duração 7 rodadas
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)
Resfriar metal faz com que metal torne-se extremamente frio. Metal não mágico que não é empunhado não efetua teste de resistência. Metal mágico efetua um teste de resistência contra a magia. Um item em posse de uma criatura usa o bônus do teste de resistência da criatura, a menos que sua própria seja maior.

A criatura sofre dano por frio se o seu equipamento é resfriado. Ela recebe o dano total se a sua armadura, escudo ou arma é afetado. A criatura sofre dano mínimo (1 ou 2 pontos; consulte a tabela) se ele não está vestindo ou empunhando tal item.

Na primeira rodada da magia, o metal torna-se frio e desconfortável ao toque, mas não causa dano. O mesmo efeito também ocorre na última rodada de duração da magia. Durante a segunda (e também na penúltima) rodada, o metal gelado causa dor e dano. Na terceira, quarta e quinta rodadas o metal permanece congelado e causa mais dano, como demonstrado na tabela abaixo.

Rodada	Temperatura do Metal	Dano
1	Frio	Nenhum
2	Gelado	1d4 points
3–5	Congelado	2d4 points
6	Gelado	1d4 points
7	Frio	Nenhum

Qualquer calor intenso o suficiente para danificar a criatura nega o dano por frio da magia (e vice-versa), com o dano cancelado ponto-a-ponto. Sob a água, *resfriar metal* não causa dano, mas forma gelo imediatamente em torno do metal afetado, fazendo-o flutuar se não for empunhado.

Resfriar metal funciona como contramágica e dissipa *esquentar metal*.

RESISTÊNCIA

Escola Abjuração; **Nível** bardo 0, clérigo 0, druida 0, paladino 1, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/ FD (manto em miniatura)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
O conjurador imbui o alvo com energia mágica que o protege de danos, concedendo-lhe um bônus de resistência de +1 em testes de resistência.
Resistência pode ser feita permanente com uma magia *permanência*.

RESISTÊNCIA À MAGIA

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo recebe resistência à magia igual a 12 + o nível de conjurador.

RESISTÊNCIA DO URSO

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 2, druida 2, patrulheiro 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (chumaço de pelo, ou punhado de esterco, de urso) **Alcance** toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim
A criatura afetada ganha maior vitalidade e resistência. A magia garante ao alvo um bônus de melhoria de +4 a Constituição, o que aumenta os benefícios usuais para pontos de vida, testes de resistência de Fortitude, testes de Constituição e assim por diante. Pontos de vida ganhos por um aumento temporário no valor de Constituição não são pontos de vida temporários. Eles vão embora quando a Constituição do alvo volta ao normal. Eles não são perdidos primeiro como os pontos de vida temporários.

RESISTÊNCIA DO URSO EM MASSA

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 6, druida 6, feiticeiro/mago 6
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, elas não podem estar a mais de 9 metros entre si
Resistência do urso em massa funciona como *resistência do urso*, exceto que afeta várias criaturas.

RESISTIR ENERGIA

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 2, druida 2, paladino 2, patrulheiro 1, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 10 minuto/nível
Teste de Resistência Fortitude nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Esta abjuração concede a uma criatura proteção limitada contra danos de um dos cinco tipos de energia que o conjurador selecionar: ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônico. Os alvos recebem resistência a energia 10 contra o tipo de energia escolhida, o que significa que cada vez que a criatura é submetida a tal tipo de dano (seja de uma fonte natural ou mágica), o dano é reduzido em 10 pontos antes de ser aplicado a criatura. O valor da resistência contra energia concedido aumenta para 20 pontos no 7º nível e para um máximo de 30 pontos no 11º nível. A magia protege os equipamentos do alvo também.

Resistir energia absorve apenas dano. O alvo ainda pode sofrer efeitos colaterais.

Resistir energia sobrepõe (mas não se acumula com) *proteção contra energia*. Se um personagem for protegido por uma *proteção contra energia* e *resistir energia*, a magia de proteção absorve o dano até que o seu poder seja exaurido.

RESPIRAR NA ÁGUA

Escola Transmutação **Nível** clérigo 3, druida 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (bambu curto ou um canudinho)
Alcance toque
Alvo seres vivos tocados
Duração 2 horas/nível; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
As criaturas transmutadas podem respirar na água livremente. Divida o tempo igualmente entre todas as criaturas que o conjurador tocar. A magia não torna as criaturas incapazes de respirar ar.

RESSECAMENTO HORRIVEL

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (pedaço de esponja)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Alvos criaturas vivas, elas não podem estar a mais de 18 metros entre si
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude para metade; **Resistência à Magia** sim
Esta magia evapora a umidade do corpo de cada ser vivo em seu raio de alcance, fazendo com que a carne murche e rache e desmorone em pó. Ela causa 1d6 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 20d6), e é especialmente devastadora para elementais da água e criaturas do tipo planta, que recebem 1d8 pontos de dano por nível de conjurador (máximo de 20d8) no lugar do dano normal.

RESSURREIÇÃO

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 7
Componentes V, S, M (diamante no valor de 10.000 PO), FD
Essa magia funciona como *reviver os mortos*, exceto que o conjurador é capaz de restaurar a vida e a força vital completa para qualquer criatura falecida.

A condição dos restos não é um fator. Enquanto uma pequena parte do corpo da criatura ainda existir, ela pode ser ressuscitada, desde que a parte que recebe a magia era parte do corpo da criatura no momento da morte (os restos de uma criatura atingida por uma magia *desintegrar* contam como uma pequena parte de seu corpo). A criatura pode ter sido morta há mais de 10 anos por nível de conjurador.

Após a conclusão da magia, a criatura é imediatamente restaurada em todos os seus pontos de vida, vigor e saúde sem a perda de magias preparadas. O alvo da magia recebe um nível negativo permanente quando é levantado, como se tivesse sido atingido por uma criatura com dreno de energia. Se o alvo é 1º nível, ele recebe um dreno de 2 pontos de Constituição (se isso reduzir a sua Con a 0 ou menos, ele não pode ser ressuscitado).

O conjurador pode ressuscitar alguém morto por um efeito de morte ou de alguém que foi transformada em uma criatura morta-viva e depois destruída.

O conjurador não pode ressuscitar alguém que morreu de velhice. Construtos, elementais, extraplanares e mortos-vivos não podem ser ressuscitados.

RESSURREIÇÃO VERDADEIRA

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 9
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M/FD (diamante no valor de 25.000 PO)
Essa magia funciona como *reviver os mortos*, exceto que o conjurador

pode ressuscitar uma criatura que esteja morta há até 10 anos por nível de conjurador. Esta magia pode até mesmo trazer de volta criaturas cujos corpos foram destruídos, desde que ele possa inequivocamente identificar o morto de alguma forma (recitando a hora e local de nascimento ou da morte é o método mais comum).

Após a conclusão da magia, a criatura é imediatamente restaurada em todos os pontos de vida, vigor e saúde, sem níveis negativos (ou pontos Constituição) e em todas as magias preparadas possuídas pela criatura quando ela morreu.

O conjurador pode reviver alguém morto por um efeito de morte, ou uma criatura que foi transformada em uma morta-viva e depois destruída. Esta magia também pode ressuscitar elementais ou extraplanares, mas não pode ressuscitar construtos ou criaturas mortas-vivas.

Mesmo *ressurreição verdadeira* não pode restaurar a vida de uma criatura que morreu de velhice.

RESTAURAÇÃO

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 4, paladino 4
Tempo de Execução 3 rodadas
Componentes V, S, M (pó de diamante no valor de 100 PO ou 1.000 PO; consulte o texto)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Esta magia funciona como *restauração menor*, exceto que também dissipa níveis negativos temporários ou um nível negativo permanente. Se esta magia é usada para dissipar um nível negativo permanente, ela necessita de componente material composto por pó de diamante no valor de 1.000 PO. Esta magia não pode ser usada para dissipar mais do que um nível negativo permanente de um alvo em específico no período de 1 semana.

Restauração cura todo o dano de habilidade temporário e restaura todos os pontos permanentemente drenados de um único valor de habilidade (a escolha do conjurador se mais de uma habilidade for drenada). Também elimina qualquer fadiga ou exaustão sofrida pelo alvo.

RESTAURAÇÃO MAIOR

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 7
Componentes V, S, M (pó de diamante no valor de 5.000 PO)

Esta magia funciona como *restauração menor*, exceto que dissipa todos os níveis negativos permanentes e temporários que aflige a criatura curada. *Restauração maior* também dissipa todos os efeitos mágicos que geram penalidades nos valores de habilidades da criatura, cura todo o dano de habilidade temporário e restaura todos os pontos permanentemente drenados de todos os valores de habilidade. Ela também elimina a fadiga e exaustão, e remove todas as formas de loucura, confusão e efeitos mentais semelhantes.

RESTAURAÇÃO MENOR

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 2, druida 2, paladino 1
Tempo de Execução 3 rodadas
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Restauração menor dissipa quaisquer efeitos mágicos que reduzam um dos valores de habilidade do alvo ou cura 1d4 pontos de dano de habilidade temporário a um dos valores de habilidade do alvo. Ela também elimina qualquer fadiga sofrida pelo personagem e melhora a condição exausto para fatigado. Não restaura dreno de valor de habilidade permanente.

RETARDAR VENENO

Escola Invocação (cura); **Nível** bardo 2, clérigo 2, druida 2, paladino 2, patrulheiro 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência Fortitude nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo torna-se temporariamente imune a venenos. Qualquer veneno em seu sistema, ou qualquer veneno ao qual seja exposto durante a duração da magia, não o afeta até que a duração da magia expire. *Retardar veneno* não cura qualquer dano que o veneno já tenha causado.

REVIVER OS MORTOS

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 5
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S, M (diamante no valor de 5.000 PO), FD
Alcance toque
Alvo criatura morta tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O conjurador restaura a vida a uma criatura morta. Ele pode reviver uma criatura que foi morta a não mais do que 1 dia por nível de conjurador. Além disso, a alma do alvo deve estar livre e disposta a voltar. Se a alma do alvo não está disposta a voltar, a magia não funciona, portanto, um alvo que não queira voltar não recebe um teste de resistência.

Voltar dos mortos é uma provação. O alvo da magia recebe dois níveis negativos permanentes quando revivido, como se tivesse sido atingido por uma criatura com dreno de energia. Se o alvo é nível 1, ele recebe um dreno de 2 pontos de Constituição (se isso reduz a seu Constituição para 0 ou menos, ele não pode ser revivido). Um personagem que morreu com magias preparadas tem 50% de chance de perder qualquer magia ao ser revivido. Uma criatura que pode conjurar sem preparar magias (como um feiticeiro) tem 50% de chance de perder qualquer cota de magia não utilizada, como se tivesse a usada para conjurar uma magia.

A criatura retorna com um número de pontos de vida igual aos seus DV atuais. Quaisquer valores de habilidade que chegaram a 0 devido a dano são elevados para 1. Veneno e doenças normais são curados no processo de reviver o alvo, mas doenças mágicas e maldições não são desfeitas. Embora a magia feche feridas mortais e repare dano letal da maioria dos tipos, o corpo da criatura a ser revivida deve estar inteiro. Caso contrário, as peças que faltam permanecem desa-

parecidas quando a criatura é trazida de volta à vida. Nenhum dos equipamentos ou posses da criatura morta é afetado por esta magia.

Uma criatura que foi transformada em uma criatura morta-viva, ou morta por um efeito de morte, não pode ser revivida por esta mágica. Construtos, elementais, extraplanares e mortos-vivos não podem ser revividos. A magia não pode trazer de volta uma criatura que morreu de velhice.

RISO HISTÉRICO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pequenas tortas de frutas e uma pena)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura; consulte o texto
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

Esta magia aflige o alvo com um riso incontrolável. Ele cai em gargalhadas histéricas, caindo no chão. O sujeito não pode efetuar ação alguma enquanto ri, mas não é considerado indefeso. No segundo turno, a criatura alvo pode tentar um novo teste de resistência para encerrar o efeito. Esta é uma ação de rodada completa que não provoca ataques de oportunidade. Se o teste de resistência for bem sucedido, o efeito termina. Se não, a criatura continua rindo durante toda a duração da magia. Após o término da magia, o alvo pode agir normalmente.

Uma criatura com um valor de Inteligência de 2 ou menos não é afetada. Uma criatura cujo tipo é diferente do tipo do conjurador recebe um bônus de +4 em seu teste de resistência, porque é difícil traduzir uma piada.

ROMPER MORTO-VIVO

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito raio
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

O conjurador direciona um raio de energia positiva. Ele deve fazer um ataque de toque à distância para acertar o raio, se ele atingir uma criatura morta-viva, causa 1d6 pontos de dano a ele.

ROGAR MALDIÇÃO

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 3, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração permanente
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

O conjurador roga uma maldição sobre o alvo. Escolha uma das seguintes opções.

- Uma redução de -6 para um valor de atributo (mínimo 1).
- Uma penalidade -4 nas jogadas de ataque, testes de resistência, testes de atributo e testes de perícia.
- A cada turno o alvo tem uma chance de 50% de agir normalmente, caso contrário, não pode efetuar nenhuma ação.

O conjurador também pode inventar a sua própria maldição, mas ela não pode ser mais poderosa do que as opções descritas acima.

A maldição concedida por esta magia não pode ser dissipada, mas pode ser removida com a magia *quebrar encantamento*, *desejo restrito*, *milagre*, *remover maldição* ou *desejo*.

Rogar maldição tem efeito de contramágica contra *remover maldição*.

RUNAS EXPLOSIVAS

Escola Abjuração [força]; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo objeto tocado que não pese mais de 5 quilos
Duração permanente até ser descarregada (D)
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

O conjurador traça runas místicas sobre um livro, mapa, pergaminho ou objeto semelhante que contenha informações por escrito. As *runas explosivas* detonam quando lidas, causando 6d6 pontos de dano por força. Qualquer pessoa ao lado das *runas explosivas* (perto o suficiente para lê-las) recebe o dano total, sem teste de resistência. Qualquer outra criatura dentro de um alcance de 3 metros das *runas explosivas* tem direito a um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano. O objeto no qual as *runas explosivas* foram escritos também recebe o dano integral (sem teste de resistência).

O conjurador e todos os personagens especificamente listados podem ler a escrita protegida sem disparar as *runas explosivas*. Da mesma forma, o conjurador pode remover as runas explosivas sempre que desejar. Outra criatura pode removê-los com uma conjuração de *dissipar magia* bem-sucedida ou a magia apagar, mas a tentativa de dissipar ou apagar as *runas explosivas* que não é bem sucedida provoca a explosão.

Armadilhas mágicas como runas explosivas são difíceis de detectar e desativar. Um personagem com a característica de classe encontrar armadilhas (e somente eles) podem utilizar a perícia Operar Mecanismo para desarmar runas explosivas. A CD para encontrar armadilhas mágicas usando Percepção e desativá-las é de 25+ o nível da magia, neste caso (runas explosivas) 28.

RUÍNA

Escola Encantamento (compulsão) [medo, afeta a mente]; **Nível** clérigo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance 15 metros
Área explosão com 15 metros de raio, centrada no conjurador
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

Ruína enche os inimigos do conjurador com medo e dúvida. Cada criatura afetada recebe uma penalidade de -1 nas jogadas de ataque e uma penalidade de -1 em testes de resistência contra efeitos de medo. *Ruína* tem efeito de contramágica e pode dissipar bênção.

SABEDORIA DA CORUJA

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 2, druida 2, paladino 2, patrulheiro 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/ FD (penas ou de excrementos de uma coruja)

Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim
A criatura transmutada fica mais sábia. A magia concede um bônus de melhoria de +4 à Sabedoria, acrescentando os benefícios usuais para as perícias relacionadas a Sabedoria. Clérigos, druidas e patrulheiros (e outros conjuradores baseados em Sabedoria) que são alvos de *sabedoria da coruja* não ganham magias bônus adicionais devido ao aumento da Sabedoria, mas a CD para resistir a suas magias aumenta.

SABEDORIA DA CORUJA EM MASSA

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 6, druida 6, feiticeiro/mago 6
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura/nível, elas não podem ter mais de 9 metros
Esta magia funciona como *sabedoria da coruja*, exceto que afeta várias criaturas.

SABUJO FIEL DO MAGO

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pequeno apito de prata, pedaço de osso e fio)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito cão de guarda fantasma
Duração 1 hora/nível de conjurador ou até ser descarregada, então 1 rodada/nível de conjurador; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador invoca um cão de guarda fantasma que é invisível para todos, exceto ele. Em seguida, este cão guarda a área onde foi conjurado (ele não se move). O cão imediatamente começa a latir alto se qualquer criatura Pequena ou maior se aproxima a 9 metros dele. (Aqueles dentro do alcance de 9 metros do cão quando ele for evocado podem mover-se livremente sobre a área, mas se saírem e voltarem, eles ativam o latido). O cão vê criaturas invisíveis e etéreas. Ele não reage a invenções, mas reage a sombras ilusórias.

Se um intruso se aproxima a menos de 1,5 metros do cão, ele para de latir e morde ferozmente (bônus de ataque de +10, 2d6 + 3 pontos de dano por perfuração) uma vez por rodada. O cão também recebe os bônus apropriados a uma criatura invisível (consulte *invisibilidade*).

O cão é considerado pronto para morder intrusos, por isso efetua a sua primeira mordida no turno do intruso. Sua mordida é o equivalente de uma arma mágica para fins de redução de danos. O cão não pode ser atacado, mas pode ser dissipado.

A magia dura 1 hora por nível de conjurador, mas uma vez que o cão comece a latir, ele dura apenas 1 rodada por nível de conjurador. Se o conjurador mover-se para além de 30 metros do cão, a magia acaba.

SALTO

Escola Transmutação; **Nível** druida 1, patrulheiro 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (perna trasseira de um gafanhoto)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim
O alvo recebe um bônus de aprimoramento de +10 em testes de Acrobacia feitos para tentar saltos altos ou saltos longos. O bônus de melhoria aumenta para +20 no 5º nível de conjurador, e para +30 (o máximo) no 9º nível de conjurador.

SANGRAR

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
O conjurador faz com que uma criatura viva que esteja abaixo de 0 pontos de vida, mas estabilizada, continue morrendo. Ao conjurar esta magia, o conjurador a direciona para uma criatura viva que esteja com -1 ou menos pontos de vida. Esta criatura começa a morrer, recebendo 1 ponto de dano por rodada. A criatura pode ser estabilizada depois normalmente. Esta magia faz com que uma criatura que está morrendo receba 1 ponto de dano.

SANTIFICAR

Escola Evocação [bem]; **Nível** clérigo 5, druida 5
Tempo de Execução 24 horas
Componentes V, S, M (ervas, óleos e incenso no valor de pelo menos 1.000 PO, mais 1.000 PO por nível da magia a ser incluída na área santificada), FD
Alcance toque
Área emanação a partir do ponto tocado com raio de 12 metros
Duração instantânea
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** consulte o texto
Santificar torna um determinado local, prédio ou estrutura um local sagrado. Isto tem quatro efeitos principais:

Primeiro: o local fica protegido por um *círculo mágico contra o mal*.

Segundo: a CD para resistir a energia positiva canalizada dentro desta área recebe um bônus sagrado de +4 e a CD para resistir a energia negativa é reduzida por 4. Resistência à magia não se aplica a este efeito. Este efeito não se aplica à versão druida da magia.

Terceiro: qualquer cadáver enterrado em um local sagrado não pode ser transformado em uma criatura morta-viva.

Finalmente: o conjurador pode fixar um único efeito mágico para o local sagrado. O efeito dura o período de 1 ano e cobre todo o local, independentemente da duração e área normal do efeito. Ele pode designar se o efeito se aplica a todas as criaturas, as criaturas que compartilham da sua fé ou tendência, ou criaturas que seguem outra fé ou tendência. No final do ano, o efeito escolhido se encerra, mas pode ser renovado ou substituído com uma nova conjuração de *santificar*.

Efeitos mágicos que podem ser vinculados a um local santificado incluem *auxílio, ruína, benção, causar medo, escuridão, luz do dia, proteção contra a morte, escuridão profunda, detectar o mal, detectar magia, âncora dimensional, discernir mentiras, dissipar magia, suportar elementos, movimentação livre, purgar invisibilidade, proteção contra energia, remover medo, resistir energia, silêncio, idiomas* e *zona da verdade*.

Testes de resistência e resistência à magia podem ser aplicados aos efeitos destas magias (consulte as descrições individuais de cada magia para obter maiores detalhes).

Uma área pode receber apenas uma magia santificar (e seu efeito mágico associado) de cada vez. *Santificar* funciona como contramágica e dissipa *conspurcar.*

SANTUÁRIO

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** não

Qualquer oponente que tentar atacar diretamente a criatura protegida, mesmo com uma magia que requer um alvo, deve efetuar um teste de resistência de Vontade. Se o teste for bem sucedido, o oponente pode atacar normalmente e não é afetado por esta conjuração da magia. Se falhar no teste, o oponente não pode seguir com o ataque, esta parte de sua ação é perdida e ele não pode atacar diretamente a criatura protegida pela duração da magia. Aqueles que não tentarem atacar o alvo permanecem inalterados. Esta magia não impede a criatura protegia de ser atacada ou afetada por magias com efeito de área. O alvo não pode atacar sem quebrar a magia, mas pode usar magias que não atacam ou agir normalmente.

SANTUÁRIO PARTICULAR DO MAGO

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (folha de chumbo, pedaço de vidro, chumaço de algodão e crisolite em pó)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Área 9 metros cúbicos/nível (M)
Duração 24 horas (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia garante privacidade. Quem olhar para a área vê apenas uma massa escura e nebulosa. Visão no escuro não pode penetrá-la. Nenhum som, não importa quão alto, pode escapar da área, de forma que ninguém pode escutar a partir do exterior. Quem estiver dentro pode ver para fora normalmente.

Magias de adivinhação (sondagem) não podem perceber qualquer coisa dentro da área, e aqueles dentro são imunes a *detectar pensamentos.* A proteção impede uma conversação entre os que estão dentro e os de fora (porque ela bloqueia o som), mas não impede que outro tipo de comunicação, como *mensagem, enviar mensagem* ou comunicação telepática como a que existe entre um mago e seu familiar.

A magia não impede criaturas ou objetos de mover-se para dentro e para fora da área.

Santuário particular do mago pode ser feito permanente com uma magia permanência.

SELO DA SERPENTE SÉPIA

Escola Invocação (criação) [força]; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (âmbar em pó no valor de 500 PO e escama de cobra)
Alcance toque
Alvo um livro tocado ou obra escrita
Duração permanente ou até ser descarregada; até ser desencadeada ou 1d4+1 dias/nível; consulte o texto
Teste de Resistência Reflexos nega; **Resistência à Magia** não

O conjurador faz com que um pequeno símbolo apareça no texto de uma obra. O texto que contém o símbolo deve ser de pelo menos 25 palavras. Quando alguém lê o texto que contém o símbolo, o selo da serpente sépia surge, transformando-se em uma grande serpente sépia que atinge o leitor, desde que haja uma linha de efeito entre o símbolo e o leitor.

Simplesmente ver o texto não é suficiente para desencadear a magia, o assunto deve lê-lo deliberadamente. O alvo tem direito a um teste de resistência para fugir do ataque da cobra. Se for bem sucedido, a serpente sépia se dissipa em um flash de luz marrom acompanhado por uma nuvem de fumaça e um ruído alto. Se o alvo falhar no teste, ele permanece envolvido em um campo de força de cor âmbar cintilante e completamente imobilizado até que seja liberado, seja por um comando do conjurador ou após 1d4+1 dias por nível de conjurador.

Enquanto preso no campo de força âmbar, o sujeito não envelhece, respira, sente fome, sono ou recupera magias. Ele é preservado em um estado de animação suspensa, sem saber o que se passa ao seu redor. Ele pode sofrer dano por forças externas (e talvez até mesmo morto), já que o campo não oferece proteção contra as agressões físicas. No entanto, alvo que esteja morrendo não perde pontos de vida ou tornar-se estável quando a magia acaba.

O selo oculto não pode ser detectado por observação normal, e *detectar magia* revela apenas que todo o texto é mágico.

Dissipar magia pode remover o selo. Uma magia apagar destrói toda a página de texto.

Selo da serpente sépia pode ser conjurado em combinação com outras magias que escondam ou embaralhem o texto, como *página secreta.*

SEMENTES DE FOGO

Escola Conjuração (criação) [fogo]; **Nível** druida 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (bolotas ou bagas de azevinho)
Alcance toque
Alvos até quatro bolotas ou até oito bagas de azevinho
Duração 10 minutos/nível ou até ser usado
Teste de Resistência nenhum ou Reflexos para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** não

Dependendo da versão de *sementes de fogo* que o conjurador escolher, ele torna bolotas em armas de respingo que ele ou outro personagem podem arremessar, ou o conjurador torna bagas de azevinho em bombas que ele pode detonar a seu comando.

Granadas de Bolota: Até quatro bolotas se transformam em armas de arremesso de respingo especiais. Uma granada de bolota tem um incremento de alcance de 6 metros. Uma jogada de ataque de toque a distância é necessária para atingir o alvo pretendido. Juntas, as bolotas são capazes de causar 1d4 pontos de dano por fogo por nível de conjurador (máximo de 20d4) divididos entre as bolotas da forma que o conjurador desejar. Nenhuma bolota pode causar mais de 10d4 pontos de dano.

Cada granada de bolota explode ao acertar qualquer superfície dura. Além de seu dano normal por fogo, todas as criaturas adja-

centes à explosão recebem 1 ponto de dano por fogo por dado de dano causado pela explosão. Esta explosão inflama materiais combustíveis adjacentes ao alvo.

Bombas de Azevinho: O conjurador torna até oito bagas do azevinho em bombas especiais. As bagas do azevinho são geralmente colocadas à mão, uma vez que são muito leves para fazer armas de arremesso eficazes (elas podem ser jogadas apenas a 1,5 metros). Se o conjurador estiver dentro de um alcance de 60 metros e pronunciar a palavra de ativação, cada baga explode instantaneamente em chamas, causando 1d8 pontos de dano por fogo +1 ponto por nível de conjurador atingindo a todas as criaturas no alcance de uma explosão de 1,5 metros de raio e inflamando quaisquer materiais combustíveis dentro de 1,5 metros. Uma criatura na área que faz um teste de resistência de Reflexos bem sucedido recebe apenas metade do dano.

SENTENÇA

Escola Evocação [ordem, sônica]; **Nível** clérigo 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance 12 metros
Área criaturas não ordeiras em uma dispersão de 12 metros de raio centrada no conjurador
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum ou Vontade nega; consultar o texto; **Resistência à Magia** sim

Qualquer criatura não ordeira dentro da área de atuação da magia *sentença* sofre os seguintes efeitos nocivos.

DV	Efeito
Igual ao nível de conjurador	Surdo
Até ao nível de conjurador -1	Zonzo, surdo
Até ao nível de conjurador -5	Paralisado, zonzo, surdo
Até ao nível de conjurador -10	Morto, paralisado, zonzo, surdo

Os efeitos são cumulativos e simultâneos. Um teste de resistência de Vontade bem sucedido reduz ou elimina esses efeitos. Criaturas afetadas por efeitos múltiplos fazem apenas uma teste e aplicam o resultado para todos os efeitos.

Surdo: A criatura fica surda por 1d4 rodadas. O teste de resistência pode negar o efeito.

Zonzo: A criatura fica zonza por 2d4 rodadas. O teste de resistência reduz o efeito para 1d4 rodadas.

Paralisado: A criatura fica paralisada e indefesa por 1d10 minutos. O teste de resistência reduz o efeito da para 1 rodada.

Morto: Seres vivos morrem. Mortos-vivos são destruídos. O teste de resistência pode negar o efeito. Se o teste for bem sucedido, a criatura recebe 3d6 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +25).

Além disso, se o conjurador está em seu plano natal quando conjurar esta magia, criaturas extraplanares não ordeiras dentro da área de efeito são imediatamente banidas de volta para os seus planos natais. Criaturas banidas desta forma não podem retornar pelas próximas 24 horas. Este efeito ocorre independentemente das criaturas ouvirem a *sentença* ou não. O banimento permite que seja feito um teste de resistência de Vontade (com uma penalidade de -4) para negar o efeito. Criaturas cujos Dados de Vida ultrapassem o nível de conjurador não são afetados por *sentença*.

SERVO INVISÍVEL

Escola Invocação (criação); **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pedaço de corda e pedaço de madeira)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito um servo invisível, sem intelecto e sem forma
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Um *servo invisível* é uma força invisível, sem intelecto e disforme que realiza tarefas simples ao comando do conjurador. Ele pode buscar coisas, abrir portas, segurar cadeiras, fazer a limpeza e pequenos reparos. O servo pode realizar apenas uma atividade de cada vez, mas pode repetir a mesma atividade que o conjurador o ordenar desde que ele permaneça dentro do alcance. O servo pode abrir apenas portas normais, gavetas, tampas e semelhantes. Tem um valor de Força efetiva de 2 (por isso pode levantar 10 quilos ou arrastar 50 quilos). Ele pode acionar armadilhas, mas podendo exercer apenas 20 libras de força, não é forte o suficiente para ativar certas placas de pressão e outros dispositivos. Ele não pode executar qualquer tarefa que exija um teste de perícia com uma CD maior que 10 ou que exija um teste usando uma perícia que não pode ser usada sem treinamento. Este servo não pode voar, subir ou mesmo nadar (embora ele pode andar sobre a água). Seu deslocamento base é de 4,5 metros.

O servo não pode efetuar nenhum ataque; lhe é vetado a jogada de ataque. Ele não pode ser morto, mas se dissipa ao receber 6 pontos de dano de ataques de área. (Ele não pode efetuar testes de resistência.) Se o conjurador tentar enviá-lo para fora do alcance da magia (medida a partir da posição atual do conjurador), o servo deixar de existir.

SHILLELAGH

Escola Transmutação; **Nível** druida 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo clava ou bordão de carvalho não mágico tocado
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

Uma clava ou bordão não mágico se torna uma arma com um bônus de melhoria de +1 nas jogadas de ataque e dano. O bordão recebe este bônus para ambas as extremidades da arma. A arma causa dano como se ela fosse duas categorias de tamanho maior (uma clava ou bordão Pequeno transmutado por esta magia causa 1d8 pontos de dano, um Médio causa 2d6 e um Grande 3d6) e um bônus de melhoria de +1. Estes efeitos só ocorrem quando a arma é empunhada pelo conjurador. Se ele não a empunhar, a arma se comporta como se não fosse afetada por esta magia.

SILENCIO

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 2, clérigo 2
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S
Alcance longo (120m + 12m/nível)
Área emanação com 6 metros de raio centrada em uma criatura, objeto ou ponto no espaço
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto ou nenhum (objeto); **Resistência à Magia** sim; consulte o texto ou não (objeto)

Após a conjuração desta magia, completo silêncio prevalece sobre a área afetada. Todo o som é interrompido: conversar é impossível, magias com componentes verbais não pode ser conjuradas e nenhum barulho é emitido, entra ou passa pela área. A magia pode ser conjurada em um ponto no espaço, mas o efeito fica parado a menos que conjurado em um objeto móvel. A magia pode ser centrada em uma criatura e o efeito irradia a partir desta criatura e se move como ela. Uma criatura não voluntária pode tentar um teste de resistência de Vontade para negar a magia e pode usar resistência à magia, se a possuir. Itens em posse de uma criatura ou itens mágicos que emitem som recebem os benefícios de um teste de resistência e resistência à magia, mas os objetos soltos e pontos no espaço não. Criaturas em uma área de uma magia *silêncio* são imunes à ataques sônicos ou ataques, magias e efeitos baseados em um idioma.

SÍMBOLO DA DOR

Escola Necromancia [mal]; **Nível** clérigo 5, feiticeiro/mago 5
Componentes V, S, M (mercúrio e fósforo, além de pó de diamante e opala no valor total de 1.000 PO)
Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que cada criatura dentro de um raio de 18 metros do *símbolo da dor* sofre dores lancinantes que impõem uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque, testes de perícia e testes de habilidade. Estes efeitos duram por 1 hora após a criatura se mover a mais de 18 metros do símbolo.

Ao contrário do *símbolo da morte*, *símbolo da dor* não tem limite de pontos de vida e uma vez acionado, um *símbolo da dor* simplesmente permanece ativo por 10 minutos por nível de conjurador.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo da dor* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Percepção para encontrar um *símbolo da dor* e Operar Mecanismos para desativá-lo. A CD em cada caso é 25 + o nível da magia, ou 30 para o *símbolo da dor*.

SÍMBOLO DA FRAQUEZA

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 7, feiticeiro/mago 7
Componentes V, S, M (mercúrio e fósforo, além de pó de diamante e opala no valor total de 5.000 PO)
Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas dentro de um raio de 18 metros de um *símbolo da fraqueza* sofrem de fraqueza incapacitante que causa 3d6 pontos de dano por força.

Ao contrário do *símbolo da morte*, *símbolo da fraqueza* não tem limite de pontos de vida e uma vez acionado um *símbolo da fraqueza* simplesmente permanece ativo por 10 minutos por nível de conjurador. Uma criatura só pode ser afetada por este símbolo uma vez.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo da fraqueza* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Percepção para encontrar um *símbolo da fraqueza* e Operar Mecanismos para desativá-lo. A CD em cada caso é 25 + o nível da magia, ou 32 para o *símbolo da fraqueza*.

SÍMBOLO DA INSANIDADE

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** clérigo 8, feiticeiro/mago 8
Componentes V, S, M (mercúrio e fósforo, além de pó de diamante e opala no valor total de 5.000 PO)
Teste de Resistência Vontade nega
Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas dentro de um raio de 18 metros do *símbolo da insanidade* ficam permanentemente insanas (como a magia *insanidade*).

Ao contrário do *símbolo da morte*, *símbolo da insanidade* não tem limite de pontos de vida e uma vez acionado, um *símbolo da insanidade* simplesmente permanece ativo por 10 minutos por nível de conjurador.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo da insanidade* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Percepção para encontrar um *símbolo da insanidade* e Operar Mecanismos para desativá-lo. A CD em cada caso é 25 + o nível da magia, ou 33 para o *símbolo da insanidade*.

SÍMBOLO DA MORTE

Escola Necromancia [morte]; **Nível** clérigo 8, feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (mercúrio e fósforo, além de diamante em pó e opala no valor de 5.000 PO cada)
Alcance 0 metros; consulte o texto
Efeito um símbolo
Duração consulte o texto
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim
Esta magia permite que o conjurador escreva uma potente runa de poder sobre uma superfície. Quando acionado, um *símbolo da morte* mata uma ou mais criaturas dentro de um raio de 18 metros do símbolo (trate como uma explosão), cujo total combinado de pontos de vida atuais não ultrapasse 150. O *símbolo da morte* afeta as criaturas mais próximas primeiro, ignorando criaturas com muitos pontos de vida para serem afetadas. Uma vez disparado, o símbolo é ativado e brilha com uma duração de 10 minutos por nível de conjurador ou até que tenha afetado 150 pontos de vida, o que ocorrer primeiro. Uma criatura que entra na área, enquanto o *símbolo da morte* está ativo é sujeita a seu efeito, independente do fato daquela criatura estar ou não na área no momento do acionamento. A criatura precisa efetuar um teste de resistência contra o símbolo apenas uma vez, desde que se mantenha dentro da área, mas se ele deixa a área e retorna enquanto o símbolo ainda estiver ativo, ele deve efetuar um novo teste.

Até ser acionado, o *símbolo da morte* fica inativo (embora visível e legível a uma distância de 18 metros). Para ser eficaz, um *símbolo da morte* deve ser sempre colocado à vista de todos e em um local de destaque. Cobrir ou esconder a runa torna o *símbolo da morte* ineficaz, a menos que uma criatura remova a cobertura, neste caso o símbolo de morte funciona normalmente.

Como padrão, um *símbolo da morte* é acionado sempre que uma criatura faz uma ou mais das seguintes ações, como decidido pelo conjurador: olhar para a runa; ler a runa; tocar a runa; passar sobre a runa ou passar por um portal que carrega a runa. Independentemente do método ou métodos gatilhos escolhidos, uma criatura a mais de 18 metros de um *símbolo da morte* não pode ativá-lo (mesmo se corresponder a uma ou mais das condições de disparo, como ler a runa). Uma vez que a magia é conjurada, um gatilho desencadeante do *símbolo da morte* não pode ser alterado.

Neste caso, a "leitura" da runa significa qualquer tentativa de estudá-la, identificá-la ou compreender o seu significado. Jogar uma cobertura sobre um *símbolo da morte* para torná-lo inoperante o aciona, se o símbolo reage ao toque. O conjurador não pode usar um *símbolo da morte* ofensivamente, por exemplo, um símbolo da

morte acionado por toque permanece sem ser acionado se um item com o *símbolo da morte* é usado para tocar uma criatura. Da mesma forma, um *símbolo da morte* não pode ser colocado em uma arma e ser ativado quando a arma atinge um inimigo.

O conjurador também pode definir limitações especiais em seu próprio gatilho. Estes podem ser tão simples ou elaborados como ele desejar. Condições especiais para desencadear um *símbolo da morte* podem ser baseadas no nome de uma criatura, sua identidade, tendência, ou outras ações ou qualidades observáveis. Informações intangíveis como nível, classe, DV e pontos de vida não se qualificam.

Quando escrever um *símbolo da morte*, o conjurador pode especificar uma senha ou frase que impede uma criatura de desencadear o efeito do símbolo. Qualquer pessoa que use a senha permanece imune aos efeitos dessa runa especial, desde que permaneça dentro de 18 metros da runa. Se a criatura deixa a área e retorna mais tarde, ele deve usar a senha novamente. O conjurador também pode sintonizar qualquer número de criaturas com o *símbolo da morte*, mas fazer isso pode prolongar o tempo de conjuração. Sintonizar uma ou duas criaturas leva um tempo insignificante, sintonizar um pequeno grupo (até 10 criaturas) estende o tempo de conjuração em 1 hora. Sintonizar um grande grupo (até 25 criaturas) leva 24 horas. Sintonizar grupos maiores leva mais 24 horas a cada 25 criaturas. Qualquer criatura em sintonia com um *símbolo da morte* não pode dispará-la é imune aos seus efeitos, mesmo que dentro do seu raio quando ela é acionada. O conjurador é considerado automaticamente em sintonia com seus próprios símbolos da morte, sempre ignora seus efeitos e não pode, inadvertidamente, dispará-los.

Ler magias permite identificar um símbolo com um teste de Artes Mágicas (CD 10 + nível de magia do símbolo). Claro que se o símbolo tiver a leitura como gatilho, esta magia ativa seu efeito.

Um *símbolo da morte* pode ser removido por uma conjuração de *dissipar magia* bem-sucedida direcionada exclusivamente sobre a runa. A magia apagar não tem efeito sobre um *símbolo da morte*. Destruir a superfície onde um *símbolo da morte* está inscrito destrói o símbolo, mas também o aciona.

Símbolo da morte pode ser feitas permanente com uma magia permanência. Um *símbolo da morte* permanente que for desativado ou afetou o seu número máximo de pontos de vida torna-se inativo por 10 minutos, e após este intervalo pode ser acionado novamente.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo da morte* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Percepção para encontrar um *símbolo da morte* e Operar Mecanismos para desativá-lo. A CD em cada caso é 25 + o nível da magia, ou 33 para o *símbolo da morte*.

SÍMBOLO DE PERSUASÃO

Escola Encantamento (encanto) [afeta a mente]; **Nível** clérigo 6, feiticeiro/mago 6
Componentes V, S, M (mercúrio e fósforo, além de pó de diamante e opala no valor total de 5.000 PO)
Teste de Resistência Vontade nega

Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas dentro de um raio de 18 metros do símbolo da persuasão ficam encantadas pelo conjurador (como a magia *encantar monstros*) por 1 hora por nível de conjurador.

Ao contrário do *símbolo da morte*, símbolo da persuasão não tem limite de pontos de vida e uma vez acionado, um símbolo da persuasão simplesmente permanece ativo por 10 minutos por nível de conjurador.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo da persuasão* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Percepção para encontrar um *símbolo de persuasão* e Operar Mecanismos para desativá-lo. A CD em cada caso é 25 + o nível da magia, ou 31 para o *símbolo de persuasão*.

SÍMBOLO DO ATORDOAMENTO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** clérigo 7, feiticeiro/mago 7
Componentes V, S, M (mercúrio e fósforo, além de pó de diamante e opala no valor total de 5.000 PO)
Teste de Resistência Vontade nega

Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas dentro de um raio de 18 metros de um *símbolo do atordoamento* ficam atordoadas por 1d6 rodadas.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo do atordoamento* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Percepção para encontrar um *símbolo do atordoamento* e Operar Mecanismos para desativá-lo. A CD em cada caso é 25 + o nível da magia, ou 32 para o *símbolo do atordoamento*.

SÍMBOLO DO MEDO

Escola Necromancia [medo, afeta a mente]; **Nível** clérigo 6, feiticeiro/mago 6
Componentes V, S, M (mercúrio e fósforo, além de pó de diamante e opala no valor total de 1.000 PO)
Teste de Resistência Vontade nega

Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas dentro de um raio de 18 metros do *símbolo do medo* ficam apavoradas por 1 rodada por nível de conjurador.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo do medo* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Percepção para encontrar um *símbolo do medo* e Operar Mecanismos para desativá-lo. A CD em cada caso é 25 + o nível da magia, ou 31 para o *símbolo do medo*.

SÍMBOLO DO SONO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** clérigo 5, feiticeiro/mago 5
Componentes V, S, M (mercúrio e fósforo, além de pó de diamante e opala no valor total de 1.000 PO)
Teste de Resistência Vontade nega

Esta magia funciona como *símbolo da morte*, exceto que todas as criaturas com 10 DV ou menos dentro de um raio de 18 metros do *símbolo do sono* caem em um sono catatônico por 3d6 x 10 minutos. Ao contrário da magia *sono*, criaturas afetadas por esta magia não podem ser despertadas por um meio não mágico antes desta magia expirar.

Ao contrário do *símbolo da morte*, *símbolo do sono* não tem limite de pontos de vida e uma vez acionado, um símbolo do sono simplesmente permanece ativo por 10 minutos por nível de conjurador.

Nota: Armadilhas mágicas como *símbolo do sono* são difíceis de detectar e desativar. Um ladino (somente) pode usar a perícia Percepção para encontrar um *símbolo do sono* e Operar Mecanismos para desativá-lo. A CD em cada caso é 25 + o nível da magia, ou 30 para o *símbolo do sono*.

SIMPATIA

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** druida 9, feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 hora
Componentes V, S, M (gota de mel e pérolas esmagadas no valor de 1.500 PO)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvo um local de até 3 metros cúbicos/nível ou um objeto
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

O conjurador faz com que um objeto ou local emane vibrações mágicas que atraem um tipo específico de criatura inteligente ou criaturas de uma tendência em especial, conforme definido no momento da conjuração. O tipo específico de criatura a ser afetado deve ser nomeado especificamente. Um subtipo de criatura não é específico o suficiente. Da mesma forma, uma tendência em específico deve ser identificada.

Criaturas do tipo ou alinhamento especificado se sentem eufóricas e satisfeitas por estar na área, ou desejam tocar ou possuir o objeto. A compulsão de ficar na área ou tocar o objeto é irresistível. Se o teste de resistência for bem sucedido, a criatura é libertada do encantamento, mas um novo teste deve ser efetuado 1d6 × 10 minutos depois. Se o novo teste falhar, a criatura afetada tenta voltar para a área ou objeto.

Simpatia funciona como contramágica e dissipa *antipatia*.

SIMULACRO

Escola Ilusão (sombra); **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 12 horas
Componentes V, S, M (escultura de gelo do alvo e pó de rubis no valor de 500 PO por DV do simulacro)
Alcance 0 metros
Efeito uma criatura duplicada
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Simulacro cria uma duplicata ilusória de qualquer criatura. A criatura duplicada é parcialmente real e formada a partir de gelo ou neve. Parece ser igual à criatura original, mas possui apenas metade dos níveis reais ou DV da criatura (e pontos de vida adequados, talentos, perícias e habilidades especiais para uma criatura de seu nível ou HD). O conjurador não pode criar um simulacro de uma criatura cujo DV ou níveis excedam o dobro do seu nível de conjurador. Ele deve fazer um teste de Disfarce quando for conjurar a magia para determinar quão boa é a semelhança. Uma criatura familiarizada com o original pode detectar o ardil com um teste bem-sucedido de Percepção (em oposição ao de teste de Disfarce do conjurador) ou um teste de Sentir Motivação com CD 20.

Em todos os momentos, o simulacro permanece sob o comando absoluto do conjurador. Nenhuma ligação telepática especial existe, portanto o comando deve ser exercido de alguma outra maneira. Um *simulacro* não tem a capacidade de se tornar mais poderoso. Ele não pode aumentar o seu nível ou habilidades. Se reduzido a 0 pontos de vida, ou de outro modo destruído, ele reverte para neve e derrete instantaneamente. Um processo complexo que exige pelo menos 24 horas, 100 PO por ponto de vida e um laboratório mágico totalmente equipado pode reparar danos a um simulacro.

SOM FANTASMA

Escola Ilusão (invenção); **Nível** bardo 0, feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (punhado de lã ou pequeno pedaço de cera)
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Efeito sons ilusórios
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência Vontade desacredita; **Resistência à Magia** não

Som fantasma permite que o conjurador crie um som que aumenta de volume, recua, se aproxima ou permanece em um lugar fixo. Ele escolhe o tipo de som que a magia som fantasma cria quando a conjurar e não pode, posteriormente, mudar o caráter básico do som.

O volume de som produzido depende de seu nível. O conjurador pode produzir tanto barulho quanto quatro humanos normais por nível de conjurador (máximo de 40 seres humanos). Normalmente a fala, cantoria, gritos, passos, marcha ou sons normalmente produzidos por humanos podem ser criados. O barulho que a magia som fantasma produz pode ser virtualmente qualquer tipo de som dentro do limite de volume. Uma horda de ratos que correm e guincham tem aproximadamente o mesmo volume de oito seres humanos correndo e gritando. Um leão que ruge é igual ao ruído de 16 seres humanos, enquanto um dragão rugindo é igual ao ruído de 32 seres humanos. Qualquer um que ouça um som fantasma efetua um teste de resistência de Vontade para não acreditar.

Som fantasma pode aumentar a eficácia de uma magia *imagem silenciosa*.

Som fantasma pode ser feita permanente com uma magia *permanência*.

SOMBRAS

Escola Ilusão (sombra); **Nível** feiticeiro/mago 9

Esta magia funciona exatamente como *conjuração de sombra*, exceto que ela imita magias de conjuração de 8º nível ou menor. As conjurações ilusórias causam quatro quintos (80%) de dano aos descrentes, e efeitos que não causam dano são 80% propensos a trabalhar contra os descrentes.

SONDAGEM

Escola Adivinhação (sondagem); **Nível** bardo 3, clérigo 5, druida 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 hora
Componentes V, S, M/FD (superfície de água), F (espelho de prata no valor de 1.000 PO)
Alcance consulte o texto
Efeito sensor mágico
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

O conjurador pode observar uma criatura a qualquer distância. Se o alvo é bem sucedido em um teste de resistência de Vontade, a magia falha. A dificuldade do teste de resistência depende de quão bom é o conhecimento sobre o alvo e que tipo de conexão física (se houver) ele possui com aquela criatura. Além disso, se o alvo estiver em outro plano, ele recebe um bônus de +5 em seu teste de resistência de Vontade.

Conhecimento	Modificador do Teste de Resistência de Vontade
Nenhum*	+10
De passagem (já ouviu falar do alvo)	+5
Conhecido (conhece o alvo)	+0
Familiar (conhece bem o alvo)	-5

* O conjurador deve ter algum tipo de conexão (consulte abaixo) a uma criatura que ele não tem conhecimento

Conexão	Modificador do Teste de Resistência de Vontade
Descrição ou imagem	-2
Posse ou vestuário	-4
Parte do corpo, mecha de cabelo, lasca de unha, etc.	-10

Se ele falhar em seu teste, o conjurador pode ver e ouvir o alvo e seus arredores (aproximadamente 1 metro em todas as direções). Se o alvo se mover, o sensor o segue com um deslocamento de até 45 metros.

Tal como acontece com todas as magias de adivinhação (sondagem), o sensor tem a mesma acuidade visual do conjurador, incluindo todos os efeitos mágicos. Além disso, as seguintes magias possuem uma chance de 5% por nível de conjurador de operar através do sensor: *detectar o caos*, *detectar o mal*, *detectar o bem*, *detectar a ordem*, *detectar magia* e *mensagem*.

Se o alvo for bem sucedido no teste de resistência, o conjurador não pode tentar sondar este alvo novamente por pelo menos 24 horas.

SONDAGEM MAIOR

Escola Adivinhação (sondagem); **Nível** bardo 6, clérigo 7, druida 7, feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Duração 1 hora/nível
Esta magia funciona como *sondagem*, exceto pelos detalhes abaixo.

Todas as magias seguintes funcionam de forma confiável através do sensor: *detectar o caos*, *detectar o mal*, *detectar o bem*, *detectar a ordem*, *detectar magia*, *mensagem*, *ler magias* e *idiomas*.

SONHO

Escola Ilusão (fantasma) [afeta a mente]; **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 minuto
Componentes V, S
Alcance ilimitado
Alvo uma criatura viva tocada
Duração consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
O conjurador, ou um mensageiro tocado por ele, envia uma mensagem para os outros na forma de um sonho. No início da magia, ele deve nomear o destinatário ou o identificar por algum título que não deixe dúvidas quanto a sua identidade. O mensageiro, então, entra em transe e aparece no sonho do destinatário para entregar a mensagem. A mensagem pode ser de qualquer tamanho, e o destinatário irá lembrar-se da mensagem perfeitamente ao acordar. A comunicação é unidirecional. O destinatário não pode fazer perguntas ou oferecer informações, nem pode o mensageiro obter qualquer informação observando os sonhos do destinatário.

Uma vez que a mensagem é entregue, a mente do mensageiro retorna imediatamente ao seu corpo. A duração da magia é o tempo necessário para o mensageiro entrar no sonho do destinatário e entregar a mensagem.

Se o destinatário está acordado quando a magia começa, o mensageiro pode optar por acordar (encerrando a magia) ou permanecer no transe. O mensageiro pode permanecer em transe até que o destinatário durma, em seguida, entrar no sonho do destinatário e enviar a mensagem normalmente. Um mensageiro que é perturbado durante seu transe e despertado, encerra a magia.

Criaturas que não dormem ou não sonham não pode ser contatadas por esta magia.

O mensageiro não tem conhecimento de seus próprios arredores ou das atividades em torno dele enquanto no transe. Permanecendo indefeso fisicamente e mentalmente (sempre falha em testes de resistência) enquanto em transe.

SONO

Escola do Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S, M (areia fina, pétalas de rosa, ou grilo vivo)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Área uma ou mais criaturas vivas dentro de uma explosão de 3 metros de raio
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Uma magia *sono* causa um sono mágico para até 4 DV de criaturas. Criaturas com menos DV são afetadas primeiro. Entre as criaturas com DV iguais, aquelas que estão mais próximas de ponto de origem da magia são afetadas primeiro. DV que não são suficientes para afetar uma criatura são desperdiçados. Criaturas que dormem ficam indefesas. Um tapa ou ferimento desperta uma criatura afetada, mas o ruído normal não o faz. Despertar uma criatura é uma ação padrão (uma aplicação da ação de ajuda). *Sono* não atinge criaturas inconscientes, construtos ou mortos-vivos.

SONO PROFUNDO

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 3
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)

Esta magia funciona como a magia *sono*, exceto que ela afeta 10 DV de alvos.

SOPRO DE VIDA

Escola Invocação (cura); **Nível** clérigo 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo) ou Vontade para metade; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (inofensivo) ou sim; consulte o texto
Esta magia cura 5d8 pontos de dano +1 ponto por nível de conjurador (máximo de +25).

Ao contrário de outras magias que curam dano, *sopro de vida* pode trazer criaturas recentemente mortas de volta à vida. Se conjurada sobre uma criatura que morreu dentro de 1 rodada, aplique a cura desta magia a criatura. Se os pontos de vida totais da criatura curada estão em um valor negativo inferior ao seu valor de Constituição, ele volta à vida e se estabiliza com seus novos pontos de vida totais. Se os pontos de vida totais da criatura estão em um valor negativo igual ou maior do que seu valor de Constituição, a criatura permanece morta. Criaturas trazidas de volta à vida por meio de *sopro de vida* recebem um nível negativo temporário que dura por 1 dia.

Criaturas mortas por efeitos de morte não pode ser salvas por *sopro de vida*.

Como uma magia de cura, sopro de vida causa dano a mortos-vivos ao invés de curá-los, e não pode trazê-los de volta à vida.

SUBJUGAR

Escola Encantamento (encanto) [depende de idioma, afeta a mente, sônico]; **Nível** bardo 2, clérigo 2
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Alvo qualquer número de criaturas
Duração 1 hora ou menos
Teste de Resistência Vontade nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Se o conjurador possui a atenção de um grupo de criaturas, ele pode utilizar esta magia para mantê-los subjugados. Para conjurar esta magia, ele deve falar ou cantar sem interrupção durante uma rodada completa. Após esta rodada, os alvos afetados oferecem sua atenção ao conjurador, ignorando seus arredores. Eles são considerados como tendo uma atitude amigável enquanto sob o efeito da magia. Qualquer criatura potencialmente afetada de uma raça ou religião hostil a do conjurador recebe um bônus de +4 no teste de resistência.

Um alvo com 4 ou mais DV, ou com um valor de Sabedoria de 16 ou mais, permanece consciente de seu entorno e tem uma atitude de indiferença. Ele efetua um novo teste de resistência se ele testemunha alguma atitude oposta a suas crenças.

O efeito dura enquanto o conjurador falar ou cantar, até um período máximo de 1 hora. As criaturas encantadas com as suas palavras não efetuam nenhuma ação enquanto o conjurador continuar a falar ou cantar, e por 1d3 rodadas depois enquanto eles discutem o tema ou o desempenho. Aqueles que entram na área durante a duração da magia também devem efetuar testes de resistência com ou serem afetados ao encanto. O discurso ou apresentação é encerrado (o atraso de 1d3 rodadas ainda se aplica) se o conjurador perder a concentração ou efetuar algo que não seja falar ou cantar.

Se aqueles que não foram encantados exibirem atitudes inamigáveis ou hostis para com o conjurador, eles podem efetuar coletivamente um teste de Carisma para tentar acabar com a magia por zombaria e apartes. Para este teste, utilize o bônus de Carisma da criatura com o maior Carisma no grupo, outros expectadores podem efetuar testes de Carisma para ajudar. Os apartes encerram a magia se o resultado do teste de Carisma oposto for maior que o resultado do teste de Carisma do conjurador. Apenas um desafio pode ser feito por uso da magia.

Se qualquer membro do público é atacado ou submetido a algum outro ato abertamente hostil, a magia acaba e os membros previamente encantado se tornar imediatamente hostis em direção ao conjurador. Cada criatura com 4 ou mais DV ou com um valor de Sabedoria igual ou superior a 16 se torna hostil.

SUGESTÃO

Escola Encantamento (compulsão) [depende de idioma, afeta a mente]; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, M (língua de uma serpente e favo de mel)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvo um ser vivo
Duração 1 hora/nível ou até concluído
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim

O conjurador influencia as ações da criatura alvo, sugerindo um curso de atividade (limitado a uma ou duas frases). A *sugestão* deve ser redigida de forma a tornar a atividade razoável. Perguntar a criatura para fazer algum ato obviamente prejudicial nega automaticamente o efeito da magia.

O curso de atividade sugerido pode continuar durante toda a magia. Se a atividade sugerida pode ser concluída em um tempo mais curto, a magia acaba quando o alvo termina a ação que lhe pedida. O conjurador também pode especificar as condições que irão desencadear uma atividade especial a ser realizada durante a magia. Se a condição não for atendida antes da magia expirar, a atividade não é realizada.

Uma *sugestão* muito razoável faz com que o teste de resistência a ser feito receba uma penalidade (como -1 ou -2).

SUGESTÃO EM MASSA

Escola Encantamento (compulsão) [depende de idioma, afeta a mente]; **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 6
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Alvo uma criatura/nível, elas não podem ter mais de 9 metros entre si

Esta magia funciona como *sugestão*, exceto que pode afetar mais criaturas. A mesma *sugestão* se aplica a todas as criaturas.

SUPORTAR ELEMENTOS

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 1, druida 1, paladino 1, patrulheiro 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 24 horas
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

Uma criatura protegida por *suportar elementos* não sofre nenhum dano por estar em um ambiente quente ou frio. Ela pode existir confortavelmente em condições entre -45 e 60 graus Celsius sem ter que fazer testes de resistência de Fortitude. O equipamento da criatura é igualmente protegido.

Suportar elementos não fornece qualquer proteção contra dano causado por fogo ou frio, nem protege contra outros riscos ambientais, tais como fumaça, falta de ar e assim por diante.

TAREFA/MISSÃO

Escola Encantamento (compulsão) [depende de idioma, afeta a mente]; **Nível** bardo 6, clérigo 6, feiticeiro/mago 6

Tempo de Execução 10 minutos
Alvo um ser vivo
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Esta magia funciona como *missão menor*, exceto que afeta uma criatura com qualquer valor de DV e não permite um teste de resistência.

Se o alvo é impedido de obedecer à *tarefa/missão* por 24 horas, recebe uma penalidade de -3 para cada um de seus valores de habilidade. A cada dia ele recebe outra penalidade cumulativa de -3, até um total de -12. O valor de habilidade pode ser reduzido a menos de 1 por este efeito. As penalidades nos valores de habilidade são removidas 24 horas após o alvo retomar a *tarefa/missão*.

Uma magia *remover maldição* termina uma magia tarefa/missão só se o nível de conjurador de quem for remover o efeito da magia for dois níveis acima de quem conjurou a tarefa/missão. *Quebrar encantamento* não encerra uma *tarefa/missão*, mas *desejo restrito*, *milagre* e desejo a encerra.

Bardos, feiticeiros e magos geralmente se referem a esta magia como tarefa, enquanto clérigos costumam chamar a mesma magia de missão.

TEIA

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (teia de aranha)
Alcance médio (30m + 3m/nível)
Efeito teias de aranha em uma dispersão com 6 metros de raio
Duração 10 minutos/nível (D)
Teste de Resistência Reflexos nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** não
Teia cria uma massa de fios pegajosos fortes em muitas camadas. Estes fios prendem aqueles que encostarem-se a eles. Os fios são semelhantes às teias de aranha, mas muito maiores e mais resistentes. Estas massas devem ser ancoradas a dois ou mais pontos sólidos e diametralmente opostos, ou então a teia entra em colapso sobre si mesma e desaparece. Criaturas capturadas dentro de uma teia ficam imobilizadas pelas fibras pegajosas. Atacar uma criatura numa teia não eixa o atacante imobilizado.

Qualquer um na área de efeito quando a magia é conjurada deve fazer um teste de resistência de Reflexos. Se for bem sucedida neste teste, a criatura não é imobilizada pela teia. Se falhar no teste, a criatura ganha a condição imobilizada, mas pode se libertar fazendo um teste de manobra de combate ou um teste de Arte da Fuga como uma ação padrão contra a CD dessa magia. Toda a área da teia é considerada terreno difícil. Qualquer um que se desloque através da teia deve fazer um teste de manobra de combate ou teste de Arte da Fuga como parte de sua ação de movimento, com uma CD igual a CD da magia. Criaturas que falham neste teste perdem o seu deslocamento e ficam imobilizados no primeiro quadrado coberto pela teia.

Se o conjurador possui pelo menos 1,5 metros de teia entre ele e um oponente, ela oferece cobertura. Se o conjurador tem pelo menos 6 metros de teia entre ele e um oponente, ela oferece cobertura total.

Os fios de uma magia teia são inflamáveis. Uma arma flamejante pode reduzi-los a pó tão facilmente como uma mão desfaz teias de aranha. Qualquer fogo pode incendiar a teia e queimar um quadrado de 1,5 metros em 1 rodada. Todas as criaturas dentro de teias em chamas recebem 2d4 pontos de dano por fogo.

Teia pode ser feito permanente com uma magia permanência. A teia permanente que é danificada (mas não destruída) cresce novamente em 10 minutos.

TELECINESE

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance longo (120m + 12m/nível)
Alvo ou **Alvos** consulte o texto
Duração concentração (até 1 rodada/nível) ou instantânea; consulte o texto
Teste de Resistência Vontade nega (objeto) ou nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim (objeto); consulte o texto
O conjurador move objetos ou criaturas ao concentrar-se neles. Dependendo da versão escolhida, a magia pode fornecer uma força suave e sustentada, executar uma variedade de manobras de combate ou exercer um único impulso violento.

Força Sustentada: Uma força sustentada move um objeto que pese não mais que 12,5 quilos por nível de conjurador (máximo de 187,5 quilos no 15º nível) até 6 metros por rodada. Uma criatura pode negar o efeito sobre um objeto que empunha com um teste de resistência de Vontade bem sucedido ou com resistência à magia.

Esta versão da magia pode durar 1 rodada por nível de conjurador, mas termina se ele deixar de se concentrar. O peso pode ser deslocado verticalmente, horizontalmente, ou em ambas as direções. Um objeto não pode ser movido para além do alcance da magia. A magia termina se o objeto é forçado além do alcance. Se o conjurador deixar de se concentrar, por qualquer razão, o objeto cai ou para.

Um objeto pode ser manipulado telecineticamente com a mesma habilidade de uma mão. Por exemplo, uma alavanca ou do cabo pode ser puxado, uma chave pode ser girada, um objeto rodado e assim por diante se a força necessária está dentro do limite de peso. O conjurador pode até ser capaz de desatar nós simples, embora as atividades delicadas como estas exijam um teste de Inteligência com CD 15.

Manobra de Combate: Como alternativa, uma vez por rodada, o conjurador pode usar *telecinese* para realizar um encontrão, desarmar, agarrar (incluindo imobilização). Resolva estas tentativas como uma manobra normal, exceto que elas não provocam ataques de oportunidade, o conjurador usa seu nível de conjurador no lugar do seu combate Bônus de Manobra de Combate, e ele adiciona seu modificador de Inteligência (se um mago) ou seu modificador de Carisma (se um feiticeiro) no lugar de seu modificador de Força ou de Destreza. Nenhum teste de resistência é permitido contra estas tentativas, mas resistência à magia se aplica normalmente. Esta versão da magia pode durar 1 rodada por nível de conjurador, mas termina se ele deixar de se concentrar.

Impulso Violento: Como alternativa, a energia da magia pode ser gasta em uma única rodada. O conjurador pode arremessar um objeto ou criatura por nível de conjurador (máximo de 15), que estejam dentro do alcance e não tenham mais de 9 metros entre si por nível. O conjurador pode arremessar um peso total de 12,5 quilos por nível de conjurador (máximo de 187,5 quilos no 15º nível).

Ele deve ter sucesso em uma jogada de ataque (um por criatura ou objeto arremessado) para acertar o alvo com um objeto usando seu bônus base de ataque + seu modificador de Inteligência (se um mago) ou seu modificador de Carisma (se um feiticeiro). Armas causam seu dano padrão (sem bônus de Força; note que as flechas ou virotes causam dano como adagas de seu tamanho quando utilizado

desta maneira). Outros objetos causam danos variando de 1 ponto por 12,5 quilos (para objetos menos perigosos) até 1d6 pontos de dano por 12,5 quilos (para objetos densos e rígidos). Objetos e criaturas que erram seus alvos caem um quadrado adjacente ao alvo.

Criaturas que se enquadram dentro da capacidade de peso da magia podem ser arremessadas, mas elas podem efetuar um teste de resistência de Vontade (e de resistência à magia) para negar o efeito, assim como aquelas que empunham objetos que são alvos da magia.

Se uma criatura for movida por *telecinese* é arremessada contra uma superfície sólida, ela recebe o dano equivalente a uma queda de 3 metros (1d6 pontos de dano).

TELEPORTE

Escola Invocação (teleportação); **Nível** feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance pessoal e toque
Alvo o conjurador e objetos tocados ou criaturas voluntárias tocadas
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum e Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** não e sim (objeto)

Esta magia instantaneamente transporta para um destino designado, que pode estar a até 160 quilômetros por nível de conjurador. Viagem extraplanar não é possível. O conjurador pode trazer objetos, desde que seu peso não exceda sua carga máxima. Ele também pode trazer uma criatura adicional voluntária Média ou menor (que transportam equipamento ou objetos até à sua carga máxima) ou seu equivalente a cada três níveis de conjurador. Uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias, uma criatura Imensa conta como quatro criaturas Médias e assim por diante. Todas as criaturas a serem transportados devem estar em contato umas com as outras e pelo menos uma dessas criaturas devem estar em contato com o conjurador. Tal como acontece com todas as magias em que alcance é pessoal e o alvo é o conjurador, ele não precisa fazer um teste de resistência e nem é aplicável resistência à magia. Somente objetos empunhados ou em uso por outra criatura recebem testes de resistência e resistência à magia.

O conjurador deve ter uma ideia clara da localização e disposição do destino. Quanto mais clara a sua imagem mental, mais provável que o teleporte funcione. Áreas com fortes energias físicas ou mágicas pode fazer o teleporte mais perigoso ou até mesmo impossível.

Para verificar se o teleporte funciona, jogue um d% e consulte a tabela no final da descrição desta magia. Consulte as seguintes informações para as definições dos termos da tabela.

Familiaridade: "Muito familiar" é um lugar onde o conjurador esteve muitas vezes e se sente em casa. "Estudado cuidadosamente" é um lugar que o conjurador conheça bem, ou porque ele pode vê-lo fisicamente ou já esteve lá muitas vezes. "Visto casualmente" é um lugar que o conjurador já viu mais de uma vez, mas com o qual ele não está muito familiarizado. "Vi uma vez" é um lugar que o conjurador tenha visto uma vez, possivelmente usando uma magia como vidência.

"Destino falso" é um lugar que não existe verdadeiramente ou se o conjurador tenta se teleportar para um local normalmente familiar que já não existe mais, ou que tenha sido tão completamente alterado a não ser familiar para ele. Quando viajar para um falso destino, jogue 1d20 + 80 para obter o resultado da tabela, em vez de jogar o d%, uma vez que não há nenhum destino real para chegar ou até mesmo para errar.

No Alvo: O conjurador aparece onde desejar.

Fora do Alvo: O conjurador aparece em segurança a uma distância aleatória do destino em uma direção aleatória. À distância fora do alvo é o resultado uma porcentagem (outra jogada de d%) da distância que seria percorrida. A direção desta distância é determinada aleatoriamente.

Área Similar: O conjurador aparece em uma área que é visualmente ou tematicamente similar à área-alvo. Geralmente, ele aparece no lugar semelhante mais próximo dentro do alcance. Se não houver uma área parecida dentro do alcance da magia, a magia simplesmente falha.

Percalço: O conjurador e quem mais ele teleportar termina meio 'fora de esquadro'. Cada um de recebe 1d10 pontos de dano, e joga novamente para verificar na tabela onde ele vai acabar. Por estas novas jogadas, jogue 1d20+80. Cada vez que 'percalço' surge, os personagens recebem mais danos e deve rolar novamente.

Familiaridade	No Alvo	Fora do Alvo	Alvo Similar	Percalço
Familiaridade	01-97	98-99	100	-
Estudado cuidadosamente	01-94	95-97	98-99	100
Visto casualmente	01-88	89-94	95-98	99-100
Vi uma vez	01-76	77-88	89-96	97-100
Destino falso	-	-	81-92	93-00

TELEPORTE MAIOR

Escola Invocação (teleporte); **Nível** feiticeiro/mago 7

Esta magia funciona como teleporte, exceto que não há limite de alcance e não há nenhuma chance do conjurador chegar fora do alvo. Além disso, ele não precisa ter visto o destino, mas nesse caso deve ter pelo menos uma descrição confiável do lugar para o qual ele pretende se teleportar. Ao tentar se teleportar com informação insuficiente (ou com informação enganosa), o conjurador simplesmente desaparece e reaparece em seu local original. Viagem extraplanar não é possível.

TELEPORTAR OBJETO

Escola Invocação (teleporte); **Nível** feiticeiro/mago 7
Alcance toque
Alvo objeto tocado de até 25 quilos/nível e 1 metro/nível
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

Esta magia funciona como teleporte, exceto que teletransporta um objeto, e não o conjurador. Criaturas e forças mágicas não pode ser teletransportadas. Se desejado, o objeto alvo pode ser enviado para um local distante no plano etéreo. Neste caso, o ponto a partir do qual o objeto foi teletransportado permanece levemente mágico até que o item seja recuperado. *Dissipar magia* conjurado com sucesso sobre o ponto traz o item desaparecido volta ao Plano Material.

TELETRANSPORTE VEGETAL

Escola Invocação (teleporte); **Nível** druida 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance ilimitado

Alvo o conjurador e objetos tocados ou outras criaturas voluntárias tocadas
Duração 1 rodada
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
O conjurador pode entrar em qualquer planta normal (de tamanho igual ou maior) e passar qualquer distância até uma planta do mesmo tipo em uma única rodada, independentemente da distância que separa as duas. As plantas devem estar vivas. A planta de destino não precisa ser familiar para o conjurador. Se não tiver certeza da localização de um determinado tipo de planta de destino, o conjurador precisa apenas da direção e designar e distância. O transporte via plantas o move até a planta mais próxima possível do local desejado. Se uma planta específica é escolhida como o destino desejado, mas ela não estiver viva, a magia falha e o conjurador é ejetado da planta de entrada.

O conjurador pode trazer objetos, desde que o peso total não exceda a sua carga máxima. Ele também pode trazer uma criatura voluntária Média ou menor adicional (que transportam objetos e equipamento até à sua carga máxima) ou seu equivalente a cada três níveis de conjurador. Use as seguintes medidas para determinar o número máximo de criaturas maiores que o conjurador pode trazer: uma criatura Grande conta como duas criaturas Médias, uma criatura Enorme conta como quatro criaturas Médias e assim por diante. Todas as criaturas que forem ser transportadas pela magia devem estar em contato físico umas com as outras, e pelo menos uma dessas criaturas devem estar em contato com o conjurador.

O conjurador não pode usar essa magia para viajar através de criaturas do tipo planta.

A destruição de uma planta ocupada mata ao conjurador e qualquer criatura que ele trouxer junto e ejeta os corpos e todos os objetos carregados a partir dela.

TEMPESTADE DA VINGANÇA

Escola Invocação (convocação); **Nível** clérigo 9, druida 9
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S
Alcance longo (120m + 12m/nível)
Efeito nuvem de tempestade com raio de 100 metros
Duração Concentração (máximo de 10 rodadas) (D)
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
O conjurador cria uma enorme nuvem de tempestade negra no ar. Cada criatura sob a nuvem deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Fortitude ou ficar surda por 1d4 × 10 minutos. O conjurador deve manter a concentração a cada rodada, a magia gera efeitos adicionais como indicado abaixo. Cada efeito ocorre no turno do conjurador.

2ª Rodada: Ácido chove na região, causando 1d6 pontos de dano por ácido (sem teste de resistência).

3ª Rodada: O conjurador convoca seis relâmpagos a partir da nuvem. Ele decide onde os relâmpagos caem. Apenas um relâmpago pode ser direcionado a um alvo individual. Cada relâmpago causa 10d6 pontos de dano por eletricidade. A criatura atingida pode efetuar um teste de resistência de Reflexos para receber metade do dano.

4ª Rodada: Granizo chove na área, causando 5d6 pontos de dano por concussão (sem teste de resistência).

5ª a 10ª Rodadas: Chuva violenta e rajadas de vento reduzem a visibilidade. A chuva obscurece toda a visão, incluindo visão no escuro, além de 1,5 metros. Uma criatura a uma distância de 1,5 metros tem ocultação (ataques têm uma chance de erro de 20%). Criaturas mais longe possuem ocultação total (50% de chance de erro, e que o atacante não pode usar sua visão para localizar o alvo). O deslocamento é reduzido em três quartos.

Ataques à distância dentro da área da tempestade são impossíveis. Magias conjuradas dentro da área são interrompidas a menos que o conjurador seja bem sucedido em um teste de Concentração contra uma CD igual a dificuldade do teste de resistência da *tempestade da vingança* + o nível da magia que ele tenta conjurar.

TEMPESTADE DE FOGO

Escola Evocação [fogo]; **Nível** clérigo 8, druida 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área dois cubos de 3 metros cúbicos por nível (M)
Duração instantânea
Teste de Resistência Reflexos para metade; **Resistência à Magia** sim
Quando uma magia *tempestade de fogo* é conjurada, toda a área é coberta de rajadas de chamas. As chamas não prejudicam a vegetação natural, cobertura do solo ou qualquer criatura do tipo planta na área que o conjurador deseje excluir do dano. Qualquer outra criatura dentro da área recebe 1d6 pontos de dano por fogo por nível de conjurador (máximo de 20d6). Criaturas que não são bem sucedidas em sue teste de resistência de Reflexos pegam fogo, recebendo 4d6 pontos de dano por fogo a cada rodada até que as chamas se apaguem. A extinção das chamas é uma ação de rodada completa que requer um teste de resistência de Reflexos com CD 20.

TEMPESTADE DE GRANIZO

Escola Invocação (criação) [frio]; **Nível** druida 3, feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/ FD (poeira e água)
Alcance longo (120m + 12m/nível)
Área cilindro com 12 metros de raio e 6 metros de altura
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Uma *tempestade de granizo* impede a visão (mesmo visão no escuro) dentro dela e faz com que o solo na área congele. Uma criatura pode andar dentro ou através da área de granizo a metade de seu deslocamento normal com um teste de Acrobacias com CD 10. Falha significa que a criatura não pode se mover nessa rodada, enquanto um fracasso por 5 ou mais significa que ele cai (consulte a perícia Acrobacias para maiores detalhes).

A *tempestade de granizo* extingue tochas e pequenos incêndios.

TEMPESTADE GLACIAL

Escola Evocação [fria]; **Nível** druida 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M/FD (poeira e água)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área cilindro com 6 metros de raio e 12 metros de altura
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Grandes pedras de granizo mágico acertam a área afetada por essa magia, causando 3d6 pontos de dano por concussão e 2d6 pontos de dano por frio a todas as criaturas na área. Este dano ocorre apenas uma vez, quando a magia é conjurada. Na duração remanescente da

magia, neve e granizo chovem na área. Criaturas dentro da área recebem uma penalidade de -4 em testes da perícia Percepção e toda a área é tratada como terreno difícil. No final da duração, a neve e o granizo desaparecem, sem deixar rastros (com exceção do dano causado).

TENTÁCULOS NEGROS

Escola Invocação (criação); **Nível** feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (tentáculo de polvo ou lula)
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área dispersão de 6 metros de raio
Duração 1 rodada/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Esta magia faz com que um campo de tentáculos negros com consistência de borracha apareça, brotando do chão e se estendendo na direção de qualquer criatura na área.

Cada criatura dentro da área da magia é alvo de um teste de manobra de combate feito para agarrar a cada rodada, no início do turno do conjurador, incluindo a rodada que a magia *tentáculos negros* é conjurada. Criaturas que entram na área do efeito da magia também são atacadas automaticamente. Os tentáculos não provocam ataques de oportunidade. Ao determinar o BMC dos tentáculos, os tentáculos usam o nível de conjurador como seu bônus base de ataque e recebem um bônus de +4 devido à sua Força e +1 de bônus de tamanho. Faça apenas uma jogada por rodada de efeito e aplique o resultado a todas as criaturas na área de efeito.

Se os tentáculos conseguem agarrar um inimigo, este inimigo recebe 1d6+4 pontos de dano e ganha a condição agarrado. Oponentes agarrados não podem se mover sem antes quebrar a manobra. Todos os outros movimentos são proibidos, a menos que a criatura quebre a manobra agarrar. Os *tentáculos negros* recebem um bônus de +5 em testes de agarrar feitos contra adversários que já estejam agarrados, mas não pode mover ou imobilizar inimigos. A cada rodada que *tentáculos negros* é bem sucedida em um teste da manobra agarrar, ela causa 1d6+4 pontos de dano adicionais. O DMC de *tentáculos negros*, para o propósito de escapar de uma manobra agarrar é igual a 10+ o BMC dos tentáculos.

Os tentáculos criados por esta magia não pode ser danificados, mas eles podem ser dissipados normalmente. Toda a área de efeito é considerada um terreno difícil enquanto os tentáculos durarem.

TERREMOTO

Escola Evocação [terra]; **Nível** clérigo 8, Druida 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área dispersão com raio de 26 metros (M)
Duração 1 rodada
Teste de Resistência consulte o texto; **Resistência à Magia** não

Quando *terremoto* é conjurado, um intenso e altamente localizado tremor abala o chão. Uma poderosa onda de choque criada por esta magia derruba criaturas, faz estruturas entrarem em colapso, abre fendas no chão e muito mais. O efeito dura por 1 rodada, na qual criaturas que estejam em contato com o chão não podem se mover ou atacar. Um mago no solo deve fazer um teste de Concentração (CD 20+ nível da magia) ou perder qualquer magia que ele ou ela tenta conjurar. O *terremoto* afeta todos os terrenos, vegetações, estruturas e criaturas na área. O efeito específico de um *terremoto* depende da natureza do terreno onde ele é conjurado.

Gruta, Caverna ou Túnel: O teto cai, causando 8d6 pontos de dano a qualquer criatura presa sob o desmoronamento (teste de resistência de Reflexos com CD 15 para metade) e imobilizando aquela criatura sob os escombros (consulte abaixo). Um *terremoto* conjurado sobre o teto de uma caverna muito grande também pode por em risco aqueles que estão fora da área real, mas que podem ser afetados por destroços e escombros.

Penhasco: *Terremoto* provoca o colapso de um penhasco, criando um deslizamento de terra que percorre horizontalmente a mesma distância que cai verticalmente. Qualquer criatura no caminho recebe 8d6 pontos de dano por concussão (teste de resistência de Reflexos com CD 15 para metade) e fica preso sob os escombros (consulte abaixo).

Área Aberta: Cada criatura de pé na área deve fazer um teste de resistência de Reflexos com CD 15 ou cair. Fissuras abrem na terra, e todas as criaturas na área têm 25% de chance de cair em uma (teste de resistência de Reflexos com CD 20 para não cair dentro da fissura). Elas possuem 12 metros de profundidade. No final da magia, todas as fissuras se fecham. Trate todas as criaturas presas como se estivessem soterradas por uma avalanche, presos e sem ar (consulte o Capítulo 13 para maiores detalhes).

Estrutura: Qualquer estrutura de pé em campo aberto recebe 100 pontos de dano, o suficiente para fazer um típico edifício de madeira ou alvenaria entrar em colapso, mas não uma estrutura construída de pedra ou alvenaria reforçada. Dureza não reduz este dano, e ele não é reduzido pela metade como dano a maioria do dano causado a objetos. Qualquer criatura pega dentro de uma estrutura em colapso recebe 8d6 pontos de dano por concussão (teste de resistência de Reflexos com CD 15 para metade) e fica preso sob os escombros (consulte abaixo).

Rio, Lago ou Banhado: Fissuras são abertas sob a água, drenando a água da área e deixando em sua área apenas um chão lamacento. Banhados ou pântanos se tornam areia movediça pela duração da magia, sugando criaturas e estruturas. Cada criatura na área deve fazer um teste de resistência de Reflexos com CD 15 ou afundar na lama e areia movediça. No final da magia, a água ao entorno da área de efeito da magia corre para substituir a água drenada, possivelmente afogando aqueles que estão presos na lama.

Imobilizado sob Escombros: Qualquer criatura presa sob os escombros recebe 1d6 pontos de dano não letal por minuto enquanto imobilizado. Se um personagem imobilizado fica inconsciente, ele ou ela deve fazer um teste de Constituição com CD 15 ou receber 1d6 pontos de dano letal a cada minuto, até libertado ou morrer.

TERRENO ILUSÓRIO

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 4, feiticeiro/mago 4
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, M (pedra, galho e folha verde)
Alcance longo (120m+12m/nível)
Área um cubo de 9 metros/nível (M)
Duração 2 horas/nível (D)
Teste de Resistência Vontade desacredita (se interagido); **Resistência à Magia** não

O conjurador faz com que o terreno local, seus sons e odores pareçam com algum outro tipo de terreno natural. Estruturas, criaturas e equipamentos dentro da área não estão escondidos ou mudam de aparência.

TOQUE ELETRICO

Escola Evocação [eletricidade]; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura ou objeto tocado
Duração instantânea
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
Um ataque de toque corpo a corpo bem sucedido causa 1d6 pontos de dano por eletricidade por nível de conjurador (máximo de 5d6). Quando efetuar a jogada de ataque, o conjurador recebe um bônus de +3 se o adversário usar uma armadura de metal (ou é portador de uma arma de metal ou é feito de metal).

TOQUE DA ESTUPIDEZ

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

Com um toque o conjurador reduz as faculdades mentais do alvo. Seu ataque de toque corpo a corpo bem sucedido aplica uma penalidade de 1d6 para os valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma do alvo. Esta penalidade não pode reduzir qualquer valor abaixo de 1.

Efeito desta magia pode tornar impossível ao alvo conjurar algumas, ou todas as suas magias se o valor de habilidade necessária cai abaixo do mínimo necessário para conjurar magias daquele nível.

TOQUE DA FADIGA

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 0
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (gota de suor)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 rodada/nível
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim
O conjurador canaliza energia negativa através do seu toque, deixando o alvo fatigado. Ele deve ser bem sucedido em um ataque de toque corpo a corpo para atacar um alvo. O alvo fica imediatamente fatigado pela duração da magia.

Esta magia não tem efeito sobre uma criatura que já esteja fatigada. Ao contrário da fadiga normal, o efeito termina assim que a duração da magia expira.

TOQUE DO CARNIÇAL

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de **Execução** 1 ação padrão
Componentes V, S, M (tecido que envolveu um carniçal ou terra da toca de um carniçal)
Alcance toque
Alvo humanoide vivo tocado
Duração 1d6+2 rodadas
Teste de **Resistência** Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim

Imbuindo o conjurador com energia negativa, esta magia permite que ele paralise um único humanoide vivo pela duração da magia com um ataque de toque corpo a corpo bem sucedido.

Um alvo paralisado exala um fedor de carniça que faz com que todos os seres vivos (exceto o conjurador) em uma emanação de 3 metros fiquem enojados (um teste de resistência de Fortitude nega). Uma magia *neutralizar venenos* elimina o efeito de uma criatura enjoada, e criaturas imunes a venenos não são afetadas pelo mau cheiro.

TOQUE ENFERRUJANTE

Escola Transmutação; **Nível** druida 4
Tempo de **Execução** 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo um objeto ferroso não mágico (ou o mesmo volume do objeto que ocupe 1 metro do ponto tocado) ou uma criatura ferrosa
Duração consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Qualquer item de ferro ou de uma liga de ferro que o conjurador toca se desfaz em ferrugem. Se o item é tão grande que não pode caber dentro de um raio de 1 metro, o volume dentro deste raio de metal fica enferrujado e destruído. Itens mágicos feitos de metal são imunes a esta magia.

O conjurador pode utilizar *toque enferrujante* em combate corpo a corpo com um ataque de toque corpo a corpo bem sucedido. *Toque enferrujante* usado desta forma instantaneamente destrói 1d6 pontos de CA obtidos com armadura de metal (até a quantidade máxima de proteção oferecida pela armadura) através de corrosão.

Armas em uso por um oponente alvo da magia são mais difíceis de agarrar. O conjurador deve obter sucesso em um ataque de toque corpo a corpo contra a arma. Uma arma de metal que é atingida é destruía. Acertar a arma de um oponente provoca um ataque de oportunidade. Além disso, o conjurador deve tocar a arma e não o contrário.

Contra uma criatura ferrosa, *toque enferrujante* causa instantaneamente 3d6 pontos de dano + 1 por nível de conjurador (máximo de +15) por ataque bem sucedido. A magia dura 1 rodada por nível, e o conjurador pode efetuar um ataque de toque corpo a corpo por rodada.

TOQUE MACABRO

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 1
Tempo de **Execução** 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura ou criaturas tocadas (até 1/nível)
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude parcial ou Vontade nega; consulte o texto; Resistência à Magia sim

Um toque da mão do conjurador, que brilha com uma energia azulada, rompe a força vital de seres vivos. Cada toque canaliza energia negativa causa 1d6 pontos de dano. A criatura tocada também recebe 1 ponto de dano em sua Força a não ser que seja bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude. O conjurador pode usar este ataque de toque corpo a corpo até uma vez por nível.

Uma criatura morta-viva que o conjurador toca não recebe nenhum dano de qualquer tipo, mas ele deve fazer um teste de resistência de Vontade bem sucedido ou fugir como se estivesse apavorada por 1d4 rodadas +1 rodada por nível de conjurador.

TOQUE VAMPÍRICO

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de **Execução** 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração instantânea/1 hora; consulte o texto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim

O conjurador deve obter sucesso em um ataque de toque corpo a corpo. Seu toque causa 1d6 pontos de dano a cada dois níveis de conjurador (máximo de 10d6). Ele recebe pontos de vida temporários igual ao dano que causa. O conjurador não pode receber mais do que pontos os de vida atuais do alvo + seu valor de Constituição (o que é suficiente para matar o alvo). Os pontos de vida temporários desaparecem uma hora depois.

TORCER MADEIRA

Escola Transmutação; **Nível** druida 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvo um objeto de madeira Pequeno/nível, tudo dentro de um raio de 6 metros
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega (objeto); **Resistência à Magia** sim (objeto)

O conjurador dobra e deforma madeira, destruindo permanentemente a sua retidão, forma e força. Uma porta empenada pula para fora de seu batente (ou fica presa, exigindo um teste de Força de abrir, a critério do conjurador). Um barco ou navio começa a vazar. Armas de combate à distância torcidas são inúteis. Uma arma de combate corpo a corpo deformada provoca uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

O conjurador pode deformar um objeto Pequeno ou menor, ou seu equivalente, por nível de conjurador. Um objeto Médio conta como dois objetos Pequenos, um objeto Grande como quatro Pequenos, um objeto Grande como oito, um objeto Imenso como 16 e um objeto Colossal como 32.

Alternativamente, o conjurador pode desentortar madeira (efetivamente torcê-la de volta ao normal) com esta magia. *Tornar inteiro*, por outro lado, não repara um item deformado.

O conjurador pode combinar várias magias *torcer madeira*, consecutivamente, para deformar (ou desentortar) um objeto que é muito grande para que ele possa torcer com uma única magia. Até que o objeto esteja completamente deformado, não sofre os efeitos nocivos.

TORNAR INTEIRO

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 2, feiticeiro/mago 2

Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo um objeto de até 3 metros cúbicos/nível ou uma criatura do tipo construto de qualquer tamanho
Esta magia funciona como *emendar*, exceto que ela repara 1d6 pontos de dano por nível quando conjurada sobre uma criatura do tipo construto (máximo de 5d6).

Tornar inteiro pode consertar itens mágicos destruídos (com o pontos de vida ou menos), e restaura as propriedades mágicas do item se o nível de conjurador for pelo menos o dobro do nível de conjurador do item. Itens com cargas (como varinhas) e itens de uso único (como poções e pergaminhos) não podem ser reparados desta forma. Se *tornar inteiro* for usada em uma criatura do tipo construto, a magia ignora qualquer imunidade à magia como se a magia não permitisse um teste de resistência à magia.

TRANCA ARCANA

Escola Abjuração; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pó de ouro no valor de 25 PO)
Alcance toque
Alvo porta, baú ou portal tocado, até 3m²/nível
Duração permanente
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Uma tranca arcana conjurada em uma porta, baú ou portal magicamente o tranca. O conjurador pode livremente passar por sua tranca arcana sem afetá-la. Se o objeto trancado possui uma fechadura, a CD para abrir esta fechadura aumenta em 10, enquanto ela permanece ligada ao objeto. Se o objeto não possuir uma fechadura, esta magia cria uma que só pode ser aberta após sucesso em um teste de perícia Operar Mecanismo com CD 20. Uma porta ou objeto protegido com essa magia só pode ser aberto por arrombamento ou com o sucesso da magia *dissipar magia* ou arrombar. Adicione 10 a CD normal para quebrar uma porta ou portal afetados por esta magia. A magia arrombar não remove uma tranca arcana, apenas suprime seu efeito por 10 minutos.

TRANCA DIMENSIONAL

Escola Abjuração; **Nível** clérigo 8, feiticeiro/mago 8
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance médio (30m+3m/nível)
Área emanação com raio de 6 metros centrada em um ponto no espaço
Duração 1 dia/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim
O conjurador cria uma barreira de cor esmeralda cintilante que bloqueia completamente viagens extradimensionais. Formas de movimento barradas incluem *projeção astral*, *piscar*, *porta dimensional*, *passeio etéreo*, *forma etérea*, *portal*, *labirinto*, *viagem planar*, *caminhar nas sombras*, *teleporte* e habilidades similares a magias semelhantes. Uma vez que uma *tranca dimensional* está ativa, viagens extradimensionais para dentro ou para fora da área não são possíveis.

Uma *tranca dimensional* não interfere com o movimento de criaturas que já estejam na forma etérea ou astral quando a magia é conjurada, nem bloqueia percepção extradimensional ou formas de ataque. Além disso, a magia não impede criaturas invocadas de desaparecer no final da duração da magia.

TRANSE ANIMAL

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente, sônico]; **Nível** bardo 2, druida 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance curto (7,5m+1,5m/2 níveis)
Alvo animais ou animais mágicos com Inteligência 1 ou 2
Duração concentração
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Os movimentos oscilantes e a música (ou cantoria) do personagem força os animais e bestas mágicas a fazerem nada além de observar. Apenas uma criatura com um valor de Inteligência de 1 ou 2 pode ser fascinada por esta magia. Jogue 2d6 para determinar o número total de DV de criaturas fascinadas. Os alvos mais próximos são escolhidos primeiro, até que não haja mais alvos dentro do alcance que possam ser afetados.

TRANSFORMAÇÃO

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (poção de força do touro, que o conjurador bebe e seus efeitos são substituídos pelos efeitos da magia)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 rodada/nível
O conjurador se torna uma máquina de combate mais forte, mais resistente, mais rápida e mais hábil em combate. Sua mentalidade muda para que ele saboreie o combate e não possa conjurar magias, mesmo a partir de itens mágicos.

O conjurador recebe um bônus de reforço de +4 para a Força, Destreza e Constituição, bônus de armadura natural de +4 para sua CA, um bônus de competência de +5 para testes de Fortitude e proficiência com todas as armas simples e marciais. O seu bônus base de ataque passa a ser igual ao seu nível de personagem (que pode dar ao conjurador múltiplos ataques).

Ele perde a sua capacidade de conjuração, incluindo a sua capacidade de usar ativação de magia ou itens mágicos de conclusão, como se as magias não fossem mais de sua classe.

TRAVESSIA ENTRE ÁRVORES

Escola Invocação (teleporte); **Nível** druida 5, patrulheiro 4
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 hora/nível ou até ser gasto; consulte o texto
Quando conjurar esta magia o conjurador recebe a habilidade de entrar em uma árvore, magicamente infundindo-se com a planta. Uma vez dentro de uma árvore, ele pode se teleportar desta árvore para outra árvore. As árvores em que ele se insere devem ser do mesmo tipo, deve estar vivas e deve ter uma cintura pelo menos igual a do conjurador. Ao mover-se para uma árvore de carvalho (por exemplo), o conjurador sabe imediatamente o local de todas as outras árvores de carvalho dentro do alcance de transporte (consulte abaixo) e ele pode escolher de qual árvore ele quer sair e simplesmente dar um passo para trás para fora da árvore. O conjurador pode optar por passar para qualquer árvore do tipo apropriado dentro do alcance de transporte, como mostrado na tabela a seguir.

Tipo de Árvore	Alcance de Transporte
Carvalho, eucalipto, teixo	990 metros
Ulmeiro, tília	660 metros
Outras caducifólias	495 metros
Quaisquer coníferas	330 metros

O conjurador pode mover-se para uma árvore até uma vez por nível de conjurador (passando de uma árvore para outra conta apenas como mover-se para uma árvore). A magia dura até expirar ou o conjurador sair de uma árvore. Cada transporte é uma ação de rodada completa.

O conjurador pode, a seu critério, permanecer dentro de uma árvore sem transportar a si mesmo, mas é forçado para fora quando a magia acaba. Se a árvore em que ele está escondido é cortada ou queimada, o conjurador é morto se ele não sair antes que o processo esteja completo.

TRUQUE DE CORDA

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (milho em pó e laço trançado de pergaminho)
Alcance toque
Alvo um pedaço de corda de 1,5 a 9 metros de comprimento tocado
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Quando esta magia é conjurada sobre um pedaço de corda de 1,5 a 9 metros de comprimento, uma extremidade da corda se eleva no ar até que toda a corda fique perpendicular ao chão, como se afixada na extremidade superior. A extremidade superior é, na verdade, ligada a um espaço extradimensional que está fora do multiverso usual de espaços extradimensionais. Criaturas no espaço extradimensional ficam escondidas, fora do alcance de magias (incluindo adivinhações), a menos que essas magias funcionam em mais de um plano. O espaço acomoda até oito criaturas (de qualquer tamanho). A corda não pode ser removida ou escondida. A corda pode suportar até 8 toneladas. Um peso maior pode soltar a corda do seu bolsão extraplanar.

Magias não podem ser conjuradas através da interface extradimensional, nem efeitos de área a atravessa. Aqueles no espaço extradimensional podem ver o que acontece fora dele como se o topo da corda fosse uma janela de 1 por 1,5 metros. A janela é invisível, e até mesmo as criaturas que podem ver a janela não podem ver através dela. Qualquer coisa dentro do espaço extradimensional cai quando a magia acaba. A corda pode ser escalada por apenas uma pessoa de cada vez. A magia truque de corda permite quem a escalar a chegar a um lugar normal, desde que ele não suba todo o caminho para o espaço extradimensional.

UIVO DA BANSHEE

Escola Necromancia [morte, sônico]; **Nível** feiticeiro/mago 9
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Alvo uma criatura viva/nível dentro de um raio de 12 metros de dispersão
Duração instantânea
Teste de Resistência Fortitude nega; **Resistência à Magia** sim

Quando conjurar esta magia o conjurador emite um terrível grito de gelar a alma, que possivelmente mata as criaturas que ouvi-lo (exceto o próprio conjurador). A magia afeta até uma criatura por nível de conjurador, causando 10 pontos de dano por nível de conjurador. Criaturas mais próximas do ponto de origem são afetadas primeiro.

VENENO

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 4, druida 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura viva tocada
Duração instantânea; consulte o texto
Teste de Resistência Fortitude nega; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim

Invocando os poderes venenosos dos predadores naturais, o conjurador inocula o alvo com um veneno terrível ao fazer um ataque de toque corpo a corpo bem sucedido. *Veneno* causa 1d3 de dano na Constituição por rodada por 6 rodadas. Criaturas envenenadas podem efetuar um teste de Fortitude a cada rodada para negar o dano e acabar com a aflição.

VENTO SUSSURRANTE

Escola Transmutação [ar]; **Nível** bardo 2, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 1,6 quilômetros/nível
Área dispersão com 3 metros de raio
Duração não mais que 1 hora/nível ou até descarregado (destino é atingido)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

O conjurador envia uma mensagem ou som pelo vento para um local designado. O *vento sussurrante* viaja para um local específico que lhe é familiar dentro do alcance, desde que possa encontrar um caminho para o local. Um *vento sussurrante* é tão gentil e despercebido como um zéfiro até chegar ao local. Em seguida, ele entrega sua mensagem silenciosa ou outro som. Note-se que a mensagem é entregue, independentemente de quem está presente para ouvi-la. O vento se dissipa em seguida.

O conjurador pode preparar a magia para transmitir uma mensagem de não mais que 25 palavras, fazer com que a magia entregue outros sons por 1 rodada ou simplesmente fazer o *vento sussurrante* parecem ser um leve agitação do ar. O conjurador também pode fazer com que o *vento sussurrante* se mova tão lentamente quanto 1,6 quilômetros por hora ou tão rápido quanto 1,6 quilômetros em 10 minutos.

Quando a magia atinge o seu objetivo, ela rodopia e permanece no local até que a mensagem seja entregue. Tal como acontece com *boca mágica*, *vento sussurrante* não pode pronunciar componentes verbais, usar palavras de comando ou ativar efeitos mágicos.

VENTRILOQUISMO

Escola Ilusão (invenção); **Nível** bardo 1, feiticeiro/mago 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, F (pergaminho enrolado em cone)
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Efeito som inteligível, geralmente um discurso
Duração 1 minuto/nível (D)
Teste de Resistência Vontade desacredita (se interagido); **Resistência à Magia** não

O conjurador pode fazer que sua voz (ou qualquer som que ele possa fazer vocalmente) pareça emitir a partir de outro lugar. Ele pode falar em qualquer idioma que conheça. Com relação a estas vozes e sons, quem ouve o som e consegue um sucesso no teste de resistência reconhece a voz (ou som) como ilusória (mas ainda a ouve).

VER O INVISIVEL

Escola Adivinhação; **Nível** bardo 3, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (talco e prata em pó)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 10 min./nível (D)
O conjurador pode ver todos os objetos ou seres que são invisíveis e dentro de seu campo de visão, mesmo os etéreos, como se fossem normalmente visíveis. Tais criaturas são visíveis para o conjurador como formas translúcidas, permitindo que ele facilmente perceba a diferença entre as criaturas visíveis, invisíveis e etéreas.

A magia não revela o método utilizado para obter a invisibilidade. Ela não revela ilusões ou permite que o conjurador veja através de objetos opacos. Ela não revela criaturas que estão simplesmente se escondendo, ocultas ou de outra maneira difíceis de ver.

Ver o invisível pode ser feita permanente com uma magia *permanência.*

VESTIMENTAS MÁGICAS

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo armadura ou escudo tocado
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo, objeto); **Resistência à Magia** sim (inofensivo, objeto)
O conjurador imbui uma armadura ou um escudo com um bônus de melhoria de +1 a cada quatro níveis de conjurador (máximo de +5 no 20° nível).

Uma roupa normal conta como armadura que concede nenhum bônus de CA para o propósito desta magia.

VÉU

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 6, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance longo (120m + 12m/nível)
Alvos uma ou mais criaturas, elas não podem ter mais de 9 metros entre si
Duração concentração + 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência Vontade nega, consulte o texto; **Resistência à Magia** sim; consulte o texto
O conjurador muda instantaneamente a aparência dos alvos e em seguida mantém esta aparência pela duração da magia. Ele pode fazer os alvos parecer ser qualquer coisa que ele desejar. Os alvos parecem, são percebidos e cheiram como as criaturas que a magia os torna aparentemente. As criaturas afetadas retomam suas aparências normais se forem mortas. O conjurador deve ter sucesso em um teste de Disfarce para duplicar a aparência de um indivíduo específico. Esta magia garante um bônus de +10 no teste.

Alvos involuntários podem negar o efeito da magia sobre eles fazendo testes de resistência de Vontade ou com resistência à magia. Aqueles que interagem com os alvos podem tentar um teste de resistência de Vontade para descrer e ver através da sensação, mas neste caso resistência à magia não ajuda.

VIAGEM PLANAR

Escola Invocação (teleporte); **Nível** clérigo 5, feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (haste de metal bifurcada em sintonia com o plano de viagem)
Alcance toque
Alvo a criatura tocada, ou até oito criaturas dispostas a unir as mãos
Duração instantânea
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
O conjurador move-se, ou move alguma outra criatura, para outro plano de existência ou dimensão alternativa. Se várias criaturas voluntárias dão as mãos em um círculo, até oito podem ser afetadas pela mudança de plano ao mesmo tempo. Quase impossível aparecer em um local preciso com precisão no plano de chegada. Do Plano Material, o conjurador pode chegar a qualquer outro plano, embora ele entre aparecer 5-500 quilômetros (5d%) de seu destino pretendido. *Viagem planar* transporta criaturas instantaneamente uma vez por conjuração. As criaturas precisam encontrar outros meios para que possam viajar de volta (incluindo conjurar *viagem planar* novamente).

VIBRAÇÃO SOLIDÁRIA

Escola Evocação [sônico]; **Nível** bardo 6
Tempo de Execução 10 minutos
Componentes V, S, F (diapasão)
Alcance toque
Alvo uma estrutura autônoma
Duração até 1 rodada/nível
Teste de Resistência nenhum; consulte o texto; **Resistência à Magia** sim
Ao sintonizar-se com uma estrutura autônoma, o conjurador pode criar uma vibração prejudicial dentro dela. Uma vez que ela começa, a vibração causa 2d10 pontos de dano por rodada para a estrutura alvo, ignorando dureza. O conjurador pode escolher no momento da conjuração um limite para a duração da magia, caso contrário ela tem a duração de 1 rodada por nível. Se a magia é conjurada sobre um alvo que não é autônomo, as pedras circundantes dissipam o efeito e nenhum dano ocorre.

Vibração solidária não pode afetar criaturas (incluindo construtos). Uma vez que uma estrutura é um objeto que ninguém utiliza diretamente, ela não recebe nenhum teste de resistência para resistir ao efeito.

VIRTUDE

Escola Transmutação; **Nível** clérigo 0, druida 0, paladino 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
Com um toque o conjurador imbui uma criatura com um pequeno *sopro de vida*, garantindo ao alvo 1 ponto de vida temporário.

VISÃO

Escola Adivinhação; **Nível** feiticeiro/mago 7
Tempo de Execução 1 ação padrão

Esta magia funciona exatamente como *lendas e histórias*, exceto que ela funciona de forma mais rápida e causa certo cansaço ao conjurador. Ele pode fazer uma pergunta sobre alguma pessoa, lugar ou objeto e em seguida conjurar a magia. Se a pessoa ou objeto está à disposição ou se o conjurador está no lugar em questão, ele receberá uma visão sobre o alvo, desde que tenha sucesso em um teste de nível de conjurador (1d20 + 1 por nível de conjurador; máximo de +25) contra uma CD 20. Se apenas informações detalhadas sobre a pessoa, lugar ou objeto são conhecidos, a CD é 25 e as informações obtidas são incompletas. Se apenas rumores são conhecidos, a CD é 30 e a informação obtida é vaga. Após o final da magia, o conjurador fica fatigado.

VISÃO ARCANA

Escola Adivinhação; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 minuto/nível (D)

Esta magia faz os olhos do conjurador brilhar azul e permite que ele veja auras mágicas a um alcance de 36 metros. O efeito é semelhante ao da magia *detectar magia*, mas visão arcana não requer concentração e percebe a localização de auras e poder mais rapidamente.

O conjurador sabe a localização e o poder de todas as auras mágicas dentro de seu campo de visão. O poder de uma aura depende do nível de funcionamento da magia ou do nível de conjurador do item, como observado na descrição da magia *detectar magia*. Se os itens ou criaturas que emanam as auras estão em sua linha de visão, o conjurador pode efetuar um teste da perícia Artes Mágicas para determinar a escola de magia envolvida em cada uma. (Efetue o teste uma vez por aura; CD 15 + nível da magia ou 15 + metade do nível de conjurador para um efeito que não seja uma magia).

Se o conjurador se concentrar em uma criatura específica em um alcance de 36 metros com uma ação padrão, ele pode determinar se esta criatura possui alguma conjuração ou habilidades similares à magia, se estas são arcanas ou divinas (habilidades similares à magia registram como de origem arcana), e a força da magia mais poderosa, ou habilidade similar à magia, que a criatura possui disponível para uso.

Tal como acontece com *detectar magia*, o conjurador pode usar esta magia para identificar as propriedades de itens mágicos, mas não de artefatos.

Visão arcana pode ser feita permanente com uma magia permanência.

VISÃO ARCANA MAIOR

Escola Adivinhação; **Nível** feiticeiro/mago 7

Esta magia funciona como visão arcana, exceto que o conjurador sabe automaticamente quais magias ou efeitos mágicos estão ativos sobre qualquer indivíduo ou objeto que ele ver.

Ao contrário de visão arcana, essa magia não pode ser feita permanente com uma magia permanência.

VISÃO DA MORTE

Escola Necromancia; **Nível** clérigo 1
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S
Alcance 9 metros
Área emanação em forma de cone
Duração 10 minutos/nível
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não

Usando os poderes de necromancia, o conjurador pode determinar a condição de criaturas perto da morte dentro do alcance da magia. Ele instantaneamente sabe se cada criatura dentro da área está morta, frágil (viva e ferida, com 3 pontos de vida ou menos), lutando contra a morte (viva, com 4 ou mais pontos de vida), saudável, morta-viva ou nem viva nem morta (como um construto). *Visão da morte* vê através de qualquer mágica ou habilidade que permita as criaturas fingir sua morte.

VISÃO DA VERDADE

Escola Adivinhação; **Nível** clérigo 5, druida 7, feiticeiro/mago 6
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (colírio que custa 250 PO)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O conjurador confere ao alvo a capacidade de ver todas as coisas como elas realmente são. O alvo vê na escuridão normal e mágica, percebe portas secretas escondidas por magia, vê os locais exatos de criaturas ou objetos sob o efeito de *nublar* ou *deslocamento*, vê criaturas ou objetos invisíveis normalmente, vê através de ilusões e vê a verdadeira forma de uma criatura ou objeto metamorfoseado, mudado ou transmutado. Além disso, o alvo pode se concentrar para ver o Plano Etéreo (mas não espaços extradimensionais). O alcance da *visão da verdade* conferida é de 36 metros.

Visão da verdade, no entanto, não penetra objetos sólidos. Ela não confere visão de raios-X ou equivalente. Ela não nega ocultação, incluindo a causada por nevoeiro ou situação semelhante. *Visão da verdade* não ajuda o espectador a ver através de disfarces mundanos, ver criaturas que estão simplesmente se escondendo ou perceber portas secretas escondidas por meios mundanos. Além disso, os efeitos de magia não podem ser reforçados por nenhuma magia conhecida, portanto não se pode usar *visão da verdade* através de uma bola de cristal ou em conjunto com *clarividência/clariaudiência*.

VISÃO NO ESCURO

Escola Transmutação; **Nível** patrulheiro 3, feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (pitada de cenoura desidratada ou ágata)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 hora/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)

O alvo recebe a habilidade de enxergar 18 metros mesmo na escuridão total. *Visão no escuro* é apenas em preto e branco, mas de qualquer outra forma igual à visão normal.

Visão no escuro pode ser feitas permanente com uma magia permanência.

VISÃO FALSA

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 5, feiticeiro/mago 5
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (jade esmagado no valor de 250 PO)
Alcance toque
Área emanação com 12 metros de raio
Duração 1 hora/nível (D)
Teste de Resistência nenhum; **Resistência à Magia** não
Esta magia cria uma ilusão sútil que faz qualquer magia de adivinhação (sondagem) usada para exibir qualquer coisa dentro da área de atuação da magia receba uma imagem falsa (como a magia *imagem maior*), conforme definido pelo conjurador no momento da conjuração. Enquanto a magia durar, ele pode se concentrar em mudar a imagem como desejado. Enquanto o conjurador não se concentrar, a imagem permanece estática.

VITALIDADE ILUSÓRIA

Escola Necromancia; **Nível** feiticeiro/mago 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, M (gota de sangue)
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 hora/nível ou até descarregado; consulte o texto
O conjurador controla o poder da não vida para conceder a si mesmo uma capacidade limitada de evitar a morte. Enquanto esta magia está em vigor, ele recebe pontos de vida temporários iguais a 1d10+1 por nível de conjurador (máximo de +10).

VOO

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 3
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, F (uma pena de asa)
Alcance toque
Alvo criatura tocada
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega (inofensivo); **Resistência à Magia** sim (inofensivo)
O alvo pode voar a uma velocidade de 18 metros (ou 12 metros se ele usa uma armadura média ou pesada, ou se ele carrega uma carga média ou pesada). Ele pode ascender à meia velocidade, descer a uma velocidade dobrada, e sua dirigibilidade é boa. Usar uma magia de voo requer apenas a concentração necessária para caminhar, permitindo ao alvo atacar ou conjurar magias normalmente. O alvo de voo pode investir, mas não correr, e não pode carregar mais peso do que sua carga máxima, além de qualquer armadura que usa. O alvo ganha um bônus em testes da perícia voo igual a 1/ 2 de seu nível de conjurador.

Caso a duração da magia expire enquanto o alvo ainda esteja no ar, a magia se encerra lentamente. O alvo flutua para baixo 18 metros por rodada por 1d6 rodadas. Se atingir o solo nesta quantidade de tempo, ele pousa de forma segura. Caso ele não pouse ao final deste intervalo, ele cai o resto da distância e recebe 1d6 pontos de dano por 3 metros de queda. Como dissipar uma magia efetivamente a encerra, o alvo também desce com segurança desta forma se a magia voo for dissipada, mas não for negada por um *campo de antimagia*.

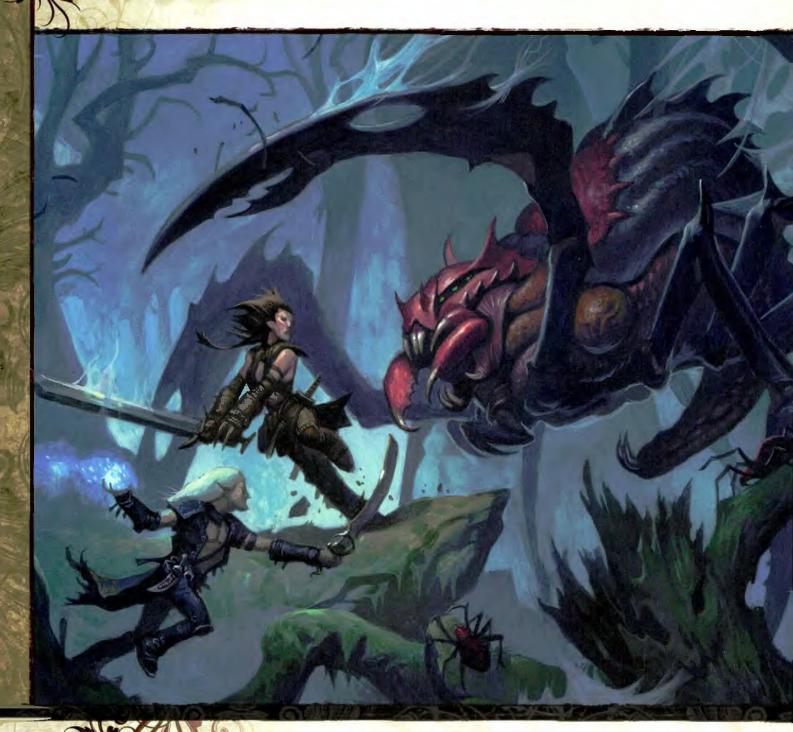
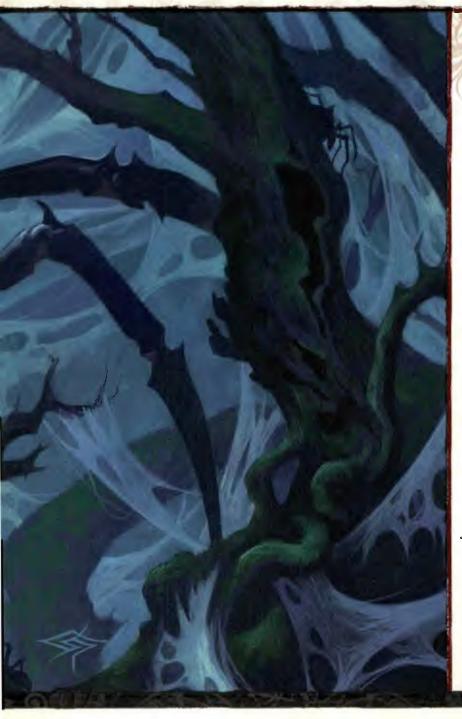
VOO PROLONGADO

Escola Transmutação; **Nível** feiticeiro/mago 5
Componentes V, S
Alcance pessoal
Alvo o conjurador
Duração 1 hora/nível
Esta magia funciona exatamente como voo, exceto que o conjurador pode voar com um deslocamento de 12 metros (9 metros se vestir armadura média ou pesada, ou se transportar uma carga média ou pesada) com um bônus em testes de perícia Voo igual à metade do seu nível de conjurador. Ao usar essa magia para o movimento de longa distância, o conjurador pode apressar sem receber dano não letal (uma marcha forçada ainda requer testes de Constituição). Isso significa que o conjurador pode cobrir 100 quilômetros em um período de 8 horas de voo (ou 77 quilômetros com um deslocamento de 9 metros).

ZONA DA VERDADE

Escola Encantamento (compulsão) [afeta a mente]; **Nível** clérigo 2, paladino 2
Tempo de Execução 1 ação padrão
Componentes V, S, FD
Alcance curto (7,5m + 1,5m/2 níveis)
Área emanação com 6 metros de raio
Duração 1 minuto/nível
Teste de Resistência Vontade nega; **Resistência à Magia** sim
Criaturas dentro da área de emanação (ou aquelas que entram nela) não podem falar quaisquer mentiras deliberadas e intencionais. Cada criatura potencialmente afetada pode efetuar um teste de resistência para evitar os efeitos quando a magia é conjurada ou quando a criatura entra na área da emanação pela primeira vez. As criaturas afetadas estão cientes deste encantamento. Portanto, eles podem evitar responder a perguntas para as quais eles normalmente responderiam com uma mentira, ou eles podem ser evasivo, desde que se mantenham dentro dos limites da verdade. Criaturas que deixam a área estão livres para falar o que quiserem.

ZONA DE SILÊNCIO

Escola Ilusão (sensação); **Nível** bardo 4
Tempo de Execução 1 rodada
Componentes V, S
Alcance pessoal
Área emanação com 1,5 metros de raio centrado no conjurador
Duração 1 hora/nível (D)
Ao conjurar *zona de silêncio*, o conjurador manipula as ondas sonoras em sua vizinhança imediata, de modo que ele e aqueles dentro da área da magia podem conversar normalmente, mas ninguém de fora pode ouvir as suas vozes ou quaisquer outros ruídos do interior, incluindo efeitos de magias sônicas ou que dependem de idioma. Este efeito é centrado no conjurador e se move com ele. Qualquer pessoa que entra na zona torna-se imediatamente sujeita a seus efeitos, mas aqueles que saem não são mais afetados. Note-se, no entanto, que um teste bem sucedido de Linguística com CD 20 permite ler os lábios, o que pode revelar o que é dito dentro de uma *zona de silêncio*.

11 Classes de Prestígio

O gigantesco bebilith silvou de prazer quando suas pinças afiadas atingiram seu alvo. Com uma velocidade terrível, ele começou a despedaçar a armadura de Amiri, descascando-a como uma laranja. Seltyiel tinha calculado que o animal a atacaria primeiro, por isso ele esperou para atacar. Ele abaixou-se entre as pernas da criatura, acertando um golpe devastador em sua barriga. Ele sorriu em triunfo quando sua lâmina acertou o alvo, enquanto a magia acumulava força em seu âmago. As entranhas do animal mal tinham começado a escorrer quando ele conjurou um cone de frio devastador dentro da ferida aberta.

Classes de prestígio permitem aos personagens tornarem-se verdadeiramente excepcionais, ganhando poderes além da compreensão de seus pares. Ao contrário das classes básicas, os personagens devem atender a pré-requisitos específicos antes que possam avançar para o primeiro nível de uma classe de prestígio. Se um personagem não atender aos pré-requisitos de uma classe de prestígio antes de ganhar todos os benefícios desse nível, ele não pode ter essa classe de prestígio. Personagens que sobem de nível em suas classes de prestígio não recebem nenhum bônus de classe favorecida para esses níveis.

Este capítulo apresenta 10 classes de prestígio para o jogador escolher, outras classes de prestígio aparecerão em outros produtos *Pathfinder*. Algumas classes de prestígio são bastante focadas e direcionadas a um estilo de jogo em específico, o que pode ser incompatível com a sua campanha. Os jogadores devem consultar o Mestre antes de começar a trabalhar em direção à qualificação para uma classe de prestígio para se certificar de que a classe é permitida.

A seguir está um resumo das classes de prestígio apresentadas neste capítulo.

Arqueiro Arcano: Um conjurador arcano que se baseia em tradições antigas dos elfos para infundir suas flechas com um poderoso poder mágico.

Assassino: Um assassino impiedoso que mata por dinheiro e pela pura emoção de ser a mão da morte.

Cavaleiro Místico: Um conjurador arcano que aumenta suas habilidades mágicas com o combate para criar uma combinação mortal de armas e magia.

Cronista Desbravador: Um explorador nato, o cronista desbravador viaja a exóticas e distantes terras para expandir o seu conhecimento do mundo.

Dançarino das Sombras: Um aventureiro misterioso que anda nas fronteiras entre o mundo real e o reino das sombras, e que pode comandar sombras para fazer suas vontades.

Discípulo do Dragão: Um conjurador arcano que abraçou sua herança dracônica latente e, através de seu treinamento e devoção, efetua uma transformação parcial em um dragão.

Duelista: Um espadachim que depende de graça, equilíbrio e acrobacias para ganhar o dia.

Mestre do Conhecimento: Um mago que dedica a sua vida à pesquisa e às minúcias sobre os mistérios do mundo.

Místico Teurgo: Igualmente dedicado à magia divina e arcana, o místico teurgo combina tradições mágicas em uma classe extremamente diversificada.

Trapaceiro Arcano: Um encrenqueiro e pilantra que usa a magia arcana para melhorar seus roubos e trapaças.

Definição de Termos

Aqui estão as definições de alguns termos utilizados nesta seção.

Classe Básica: Uma das onze classes padrão encontrados no Capítulo 3.

Nível de Conjurador: Geralmente igual ao número de níveis de classe (consulte abaixo) em uma classe de conjuração. Algumas classes de prestígio adicionam níveis de conjurador a uma classe existente.

Nível do Personagem: O nível total do personagem, que é a soma de todos os níveis de classe deste personagem.

Nível de Classe: O nível de um personagem em uma determinada classe. Para um personagem com níveis em apenas uma classe, o nível de classe e o nível de personagem são os mesmos.

ARQUEIRO ARCANO

Muitos dos que buscam se aperfeiçoar no uso do arco, por vezes seguem o caminho do arqueiro arcano. Arqueiros arcanos são mestres de combate à distância, pois eles possuem a capacidade de atacar alvos com precisão infalível e podem imbuir suas flechas com magias poderosas. Flechas disparadas por arqueiros arcanos voam em ângulos estranhos e misteriosos para acertar os inimigos atrás de quinas, e podem atravessar objetos sólidos para acertar inimigos que se escondam por trás de tal cobertura. No auge de seu poder, arqueiros arcanos podem derrubar até mesmo os seus inimigos mais poderosos com um único disparo mortal.

Aqueles que possuem treino tanto como patrulheiros e magos excedem as expectativas como arqueiros arcanos, embora outras combinações multiclasse não sejam desconhecidas. Arqueiros arcanos podem ser encontrados onde quer que os elfos viajem, mas nem todos são aliados dos elfos. Muitos arqueiros arcanos, particularmente meio-elfos, usam as tradições élficas exclusivamente para seu próprio ganho, ou pior, contra os elfos cujas tradições muito deles aderem.

Função: Arqueiros arcanos matam à grande distância, derrubando adversários enquanto seus aliados se apressam em combate corpo a corpo. Com a sua capacidade de desencadear uma chuva de flechas sobre o inimigo, eles representam o auge do combate à distância.

Tendência: Arqueiros arcanos podem ser de qualquer tendência, embora como elfos e meio-elfos, tendem a ser espíritos livres e raramente são ordeiros. Da mesma forma, é raro encontrar elfos e meio-elfos malignos, o que torna o caminho do arqueiro arcano mais frequentemente seguido por personagens bondosos ou neutros.

Dado de Vida: d10

Requisitos

Para se tornar um arqueiro arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6.

Talentos: Foco em Arma (arco longo ou arco curto), Tiro à Queima Roupa, Tiro Preciso.

Magias: Capacidade de conjurar magias arcanas de 1° nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe do arqueiro arcano (e o atributo chave para cada perícia) são: Cavalgar (Des), Furtividade (Des), Percepção (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de prestígio arqueiro arcano são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: Um arqueiro arcano é proficiente no uso de todas as armas simples e marciais, armaduras leves, armaduras médias e escudos.

Magias por Dia: Nos níveis indicados, um arqueiro arcano recebe novas magias por dia, como se ele também tivesse avançado um nível na classe arcana que ele pertencia antes de adicionar a classe de prestígio. Ele não recebe, no entanto, o ganho de outros benefícios de um personagem daquela classe, com exceção de magias adicionais por dia, magias conhecidas (se ele for um conjurador espontâneo) e um aumento do nível efetivo de conjuração. Se um personagem teve mais de uma classe arcana antes de se tornar um arqueiro arcano, ele deve decidir em qual classe ele adicionará o novo nível a fim de determinar suas magias por dia.

Aperfeiçoar Flechas (Sob): No 1° nível, cada flecha mundana que um arqueiro arcano dispara se torna mágica, recebendo um bônus de melhoria de +1. Ao contrário de armas mágicas criadas por meios normais, o arqueiro não precisa gastar moedas de ouro para realizar essa tarefa. No entanto, as flechas mágicas de um arqueiro somente funcionam para ele.

Além disso, as flechas do arqueiro arcano ganham uma série de qualidades adicionais à medida que ele ganha níveis adicionais. As qualidades elemental, explosão elemental e tender podem ser alteradas uma vez por dia, quando o arqueiro arcano preparar suas magias ou, no caso de conjuradores espontâneos, após 8 horas de descanso.

No 3° nível, cada flecha mundana disparada por um arqueiro arcano recebe uma das seguintes qualidades temáticas de armas elementais: *flamejante*, *congelante* ou *elétrica*.

No 5° nível, cada flecha mundana disparada por um arqueiro arcano recebe a qualidade *longo alcance*.

No 7° nível, cada flecha mundana disparada por um arqueiro arcano recebe uma das seguintes qualidades de explosão elemental: *explosão de fogo*, *explosão de gelo* ou *explosão elétrica*. Essa capacidade substitui a habilidade adquirida no 3° nível.

No 9° nível, cada flecha mundana disparada por um arqueiro arcano recebe uma das seguintes tendências: *anárquica*, *axiomática*, *sagrada* ou *profana*. O arqueiro arcano não pode escolher uma habilidade que é oposta a sua tendência (por exemplo: um arqueiro arcano ordeiro e bondoso não poderia escolher *anárquica* ou *profana* como qualidade).

Os bônus concedidos por um arco mágico aplicam-se normalmente para as flechas que forem aprimoradas com essa capacidade. Apenas o maior bônus de melhoria é aplicado. Habilidades duplicadas não se acumulam.

Imbuir Flecha (Sob): No 2° nível, o arqueiro arcano recebe a habilidade de colocar uma magia de área em uma flecha. Quando a flecha é disparada, a magia de área é centralizada onde a flecha acertar, mesmo se a magia pudesse ser centralizada apenas no conjurador.Essa habilidade permite que o arqueiro use o alcance do arco no lugar do alcance da magia.

Tabela II-1: Arqueiro Arcano

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Magias por dia
1°	+1	+1	+1	+0	Aperfeiçoar flechas (mágica)	-
2°	+2	+1	+1	+1	Imbuir Flecha	+1 nível de classe existente
3°	+3	+2	+2	+1	Aperfeiçoar flechas (elemental)	+1 nível de classe existente
4°	+4	+2	+2	+1	Flecha Perseguidora	+1 nível de classe existente
5°	+5	+3	+3	+2	Aperfeiçoar flechas (*longo alcance*)	-
6°	+6	+3	+3	+2	Flecha alternante	+1 nível de classe existente
7°	+7	+4	+4	+2	Aperfeiçoar flechas (explosão elemental)	+1 nível de classe existente
8°	+8	+4	+4	+3	Salva de flechas	+1 nível de classe existente
9°	+9	+5	+5	+3	Aperfeiçoar flechas (tender)	-
10°	+10	+5	+5	+3	Flecha da morte	+1 nível de classe existente

Uma magia conjurada desta forma utiliza o seu tempo de conjuração padrão e o arqueiro arcano pode disparar a flecha como parte da conjuração. A flecha deve ser disparada durante a rodada que a conjuração é completada ou a magia é desperdiçada. Se a flecha erra seu alvo, a magia é desperdiçada.

Flecha Perseguidora (Sob): No 4° nível, o arqueiro arcano consegue disparar uma flecha em um alvo conhecido que esteja dentro de seu alcance, esta flecha viaja em direção ao alvo, mesmo que precise dobrar esquinas. Apenas um obstáculo inevitável ou o limite do alcance da flecha previne o voo da flecha. Esta capacidade nega modificadores de cobertura e ocultação, desta maneira o ataque é realizado normalmente. Usar essa habilidade é uma ação padrão (e disparar a flecha é parte da ação). Um arqueiro arcano pode usar esta habilidade uma vez por dia no 4° nível e uma vez adicional por dia a cada dois níveis além do 4°, até um máximo de quatro vezes por dia no 10° nível.

Flecha Alternante (Sob): No 6° nível, o arqueiro arcano consegue disparar uma flecha uma vez por dia em um alvo conhecido que esteja dentro do alcance, e a flecha viaja em direção a este alvo em linha reta, passando por qualquer barreira não mágica ou parede em seu caminho (qualquer barreira mágica para a flecha). Esta capacidade nega modificadores de cobertura, ocultação, armadura e escudo, desta maneira o ataque é realizado normalmente. Usar essa habilidade é uma ação padrão (e disparar a flecha é parte da ação). Um arqueiro arcano pode usar esta habilidade uma vez por dia no 6° nível, e uma vez adicional por dia a cada dois níveis além do sexto, até um máximo de três vezes por dia no 10° nível.

Salva de Flechas (Sob): Em vez de seus ataques normais, uma vez por dia um arqueiro arcano de 8° nível ou superior pode disparar uma flecha a cada alvo dentro do alcance, até um máximo de um alvo para cada nível de arqueiro arcano que ela possua. Cada ataque utiliza o bônus de ataque primário do arqueiro e cada inimigo só pode ser alvo de uma única flecha.

Flecha da Morte (Sob): No 10° nível, o arqueiro arcano consegue criar um tipo especial de *flecha mortal* que força o alvo, se danificado pela flecha, a fazer um teste de resistência de Fortitude ou ser morto imediatamente. A CD deste teste é igual a 20 + o modificador de Carisma do arqueiro arcano. É preciso um dia para fazer uma *flecha mortal*, e a flecha apenas funcionará para o arqueiro arcano que o criou. A *flecha mortal* não pode ter mais de 1 ano de duração e o arqueiro só pode possuir uma flecha da morte de cada vez.

ASSASSINO

Um mercenário que realiza sua tarefa com distanciamento e frieza profissional, o assassino é igualmente hábil em espionagem, caçar recompensas e terrorismo. Em seu âmago, um assassino é um artesão e seu instrumento é a morte. Treinado em uma variedade de técnicas para matar, os assassinos estão entre as classes mais temidas.

Embora um membro de quase qualquer classe seja capaz de se tornar-se um assassino, ladinos se encaixam neste papel mais do que qualquer outro, tanto do ponto de vista das habilidades quanto ideológico. Embora eles sejam excelentes aliados durante o combate, os assassinos se destacam em situações mais clandestinas, e os melhores assassinos são aqueles que as vítimas nunca souberam da existência.

Função: Assassinos tendem a ser solitários por natureza, vendo seus companheiros como riscos, na melhor das hipóteses. Às vezes, as missões de um assassino colocam-no na companhia de aventureiros por longos períodos, mas poucas pessoas se sentem confortáveis confiando em um assassino profissional para guardar suas costas em uma luta e são mais propensos a deixar o assassino insensível trabalhar como um batedor avançado à frente ou no preparo de emboscadas.

Tendência: Devido ao egoísmo, indiferença e insensibilidade necessários para tirar vidas, esta classe atrai aqueles com alinhamentos malignos mais do que quaisquer outros. Como a profissão exige um grau de autodisciplina, personagens caóticos são mal adaptados para se tornarem assassinos sombrios. Personagens neutros podem se tornar assassinos, muitas vezes pensando em si mesmos como profissionais simplesmente executando um trabalho, no entanto, a natureza das suas funções, inevitavelmente, empurra-os para uma tendência maligna.

Dado de Vida: d8.

Requisitos

Para se tornar um assassino, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer maligna.

Perícias: Disfarce 2 graduações e Furtividade 5 graduações.

Especial: O personagem deve matar alguém pela única razão de tornar-se um assassino.

Perícias de Classe

As perícias de classe do assassino (e atributo chave para cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car),

TABELA 11-2: ASSASSINO

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1°	+0	+0	+1	+0	Ataque furtivo +1d6, ataque mortal, usar venenos
2°	+1	+1	+1	+1	+1 bônus no teste de resistência contra venenos, esquiva sobrenatural
3°	+2	+1	+2	+1	Ataque furtivo +2d6
4°	+3	+1	+2	+1	+2 bônus no teste de resistência contra venenos, armas ocultas, morte definitiva
5°	+3	+2	+3	+2	Esquiva sobrenatural aprimorada, ataque furtivo +3d6
6°	+4	+2	+3	+2	+3 bônus no teste de resistência contra venenos, morte silenciosa
7°	+5	+2	+4	+2	Ataque furtivo +4d6
8°	+6	+3	+4	+3	+4 bônus no teste de resistência contra venenos, esconder-se em plena vista
9°	+6	+3	+5	+3	Ataque furtivo +5d6, morte rápida
10°	+7	+3	+5	+3	+5 bônus no teste de resistência contra venenos, anjo da morte

Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Intimidação (Car), Linguística (Int), Natação (For), Operar Mecanismo (Int), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de prestígio assassino são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: Assassinos são proficientes com bestas (de mão, leve ou pesada), adaga (qualquer tipo), dardo, rapieira, porrete, arco curto (normal e composto) e espada curta. Assassinos são proficientes com armaduras leves, mas não com escudos.

Ataque Furtivo: Esta habilidade é exatamente igual à habilidade de ladino de mesmo nome. O dano extra aumenta em +1d6 a cada nível ímpar (3°, 5°, 7° e 9°). Se um assassino recebe um bônus de ataque furtivo de outra fonte, os bônus de dano se acumulam.

Ataque Mortal (Ext): Se um assassino estudar sua vítima por 3 rodadas e, em seguida, efetuar um ataque furtivo com uma arma de combate corpo a corpo e causar dano, o ataque furtivo tem o efeito adicional de possivelmente paralisar ou matar o alvo (a escolha do assassino). Estudar a vítima é uma ação padrão. O ataque mortal falha se o alvo detecta o assassino ou reconhece o assassino como um inimigo (embora o ataque ainda possa ser um ataque furtivo se for negado ao alvo o bônus de Destreza para sua classe de armadura ou for flanqueado). Se a vítima de um ataque mortal falhar em um teste de resistência de Fortitude (CD 10 + nível de classe do assassino + modificador de Int do assassino) contra o efeito deste ataque, ela morre. Se o teste de resistência falhar contra um efeito de paralisia, a vítima fica indefesa e incapaz de agir por 1d6 rodadas mais 1 rodada por nível do assassino.

Se o teste de resistência da vítima for bem sucedido, o ataque é apenas um ataque furtivo normal. Uma vez que o assassino tenha completado as 3 rodadas de estudo, ele deve fazer o ataque mortal nas próximas 3 rodadas. Se ele tentar um ataque mortal e falhar (a vítima faz seu teste e é bem sucedida) ou se o assassino não efetuar o ataque no prazo de 3 rodadas após completar o estudo, 3 novas rodadas de estudo são necessárias antes que ele possa tentar outro ataque mortal.

Usar Venenos: Assassinos são treinados no uso de venenos e não podem envenenar-se acidentalmente ao aplicar o veneno a uma lâmina (consulte Venenos, Apêndice I).

Bônus no Teste de Resistência contra Venenos: No 2° nível, o assassino recebe um bônus de +1 no teste de resistência contra venenos. Este bônus aumenta em +1 a cada dois níveis.

Esquiva Sobrenatural (Ext): No 2° nível, o assassino não pode ser pego desprevenido, mesmo que o atacante seja invisível. Ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA se imobilizado. Um assassino com essa capacidade ainda pode perder seu bônus de Destreza na CA se um oponente usar com sucesso a ação finta contra ele.

Se um assassino já tem esquiva sobrenatural de uma classe diferente, ele automaticamente ganha esquiva sobrenatural aprimorada em seu lugar.

Armas Ocultas (Ext): No 4° nível, o assassino se torna um mestre em esconder armas em seu corpo. Ele adiciona seu nível de assassino a todos os testes da perícia Prestidigitação, feitos para impedir que outros percebam suas armas ocultas.

Morte Definitiva (Sob): A partir do 4° nível, qualquer um que for morto por um ataque mortal de um assassino se torna mais difícil de trazer de volta dos mortos. Conjuradores que tentam trazer uma criatura de volta dos mortos usando a magia *reviver os mortos* ou similares deve fazer um teste de nível de conjurador com uma CD igual a 15 + o nível do assassino ou a magia falha e o componente material é desperdiçado. Conjurar *remover maldição* na rodada anterior à tentativa de trazer a criatura de volta dos mortos nega este efeito. A CD da remoção da maldição é igual a 10 + nível do assassino.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): No 5° nível e superior, um assassino não pode mais ser flanqueado. Esta defesa nega a um ladino a habilidade de ataque furtivo contra o assassino ao flanqueá-lo, a menos que o atacante tenha pelo menos mais quatro níveis de ladino do que o alvo de assassino.

Se um personagem já possui esquiva sobrenatural de outra classe, os níveis de classes que garantem esquiva sobrenatural para determinar o nível de ladino mínimo exigido para flanquear o personagem se acumulam.

Morte Silenciosa (Ext): No 6° nível, sempre que um assassino mata uma criatura usando seu ataque mortal durante uma rodada de surpresa, ele também pode fazer um teste de Furtividade, oposto a testes de Percepção das pessoas na vizinhança para impedi-los de identificá-lo como o atacante. Se for bem sucedido, as criaturas próximas podem até não perceber que o alvo está morto por alguns instantes, permitindo que o assassino evite a detecção.

Esconder-se em Plena Vista (Sob): No 8° nível, o assassino pode usar a perícia Furtividade mesmo quando estiver sendo observado. Desde que ele esteja a 3 metros de uma espécie de sombra, um assassino pode esconder-se a céu aberto, sem ter nada para que possa, realmente, se esconder atrás. Ele não pode, no entanto, esconder-se em sua própria sombra.

Morte Rápida (Ext): No 9° nível, uma vez por dia um assassino pode fazer um ataque mortal contra um inimigo sem o estudar antes. Ele ainda deve efetuar um ataque furtivo contra seu inimigo usando uma arma corpo a corpo que cause dano.

Anjo da Morte (Sob): No 10° nível, o assassino se torna um mestre da morte. Uma vez por dia, quando o assassino faz um ataque mortal bem sucedido, ele pode fazer com que o corpo do alvo desintegre-se em pó. Isso evita que *reviver os mortos* e *ressurreição* funcionem (embora *ressurreição verdadeira* funcione normalmente). O assassino deve declarar o uso desta habilidade antes do ataque ser feito. Se o ataque falha ou o alvo faz seu teste de resistência com sucesso contra o ataque mortal, esta capacidade é desperdiçada sem efeito.

CAVALEIRO MÍSTICO

Guerreiros temíveis e conjuradores, os cavaleiros místicos são raros entre os usuários de magia em sua capacidade de enfrentar uma batalha ao lado de guerreiros, bárbaros e outras classes marciais. Aqueles que enfrentam cavaleiros místicos em combate os temem, pois sua versatilidade no campo de batalha é enorme; contra oponentes fortemente armados e blindados podem usar magias paralisantes, enquanto conjuradores opostos encontram suas extremidades sobre a lâmina de um cavaleiro místico.

Como o caminho para se tornar um cavaleiro místico requer tanto habilidade marcial quanto poder arcano, cavaleiros sobrenaturais quase sempre começam suas trajetórias como personagens multiclasse, sejam guerreiros/magos ou patrulheiros/feiticeiros. Eles podem ser encontrados onde o estudo do arcano é tão prevalente como o treinamento marcial.

Função: Cavaleiros místicos misturam as habilidades de classes marciais e conjuradores, conjurando magias sobre seus inimigos em um momento e golpeando seus adversários com aço no próximo. Eles se sentem confortáveis no meio do combate como quando conjurando magias em inimigos, permanecendo com segurança atrás de seus companheiros. Sua versatilidade faz deles aliados valiosos quando a natureza da próxima batalha é incerta.

Tendência: O caminho para se tornar um cavaleiro místico é tão variado quanto o passado que leva alguém a se tornar aprendiz de um mago e seguir na carreira de soldado; cavaleiros sobrenaturais podem, portanto, ser de qualquer tendência. Manter um equilíbrio entre os estudos de conhecimento arcano e técnicas marciais requer muita disciplina, por essa razão muitos favorecem tendências ordeiras.

Dado de Vida: d10.

Requisitos

Para se tornar um cavaleiro místico, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Proficiência com Armas: Deve ser proficiente com todas as armas marciais.

Magias: Ser capaz de conjurar magias arcanas de 3° nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe do cavaleiro místico (e a habilidade chave para cada perícia) são: Artes Mágicas (Int), Cavalgar (Des), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (nobreza e realeza) (Int), Escalar (For), Linguística (Int), Natação (For) e Sentir Motivação (Sab).

Tabela 11-3: Cavaleiro Místico

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Magias por Dia
1°	+1	+1	+0	+0	Talento de combate adicional, treinamento diverso	—
2°	+2	+1	+1	+1	—	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
3°	+3	+2	+1	+1	—	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
4°	+4	+2	+1	+1	—	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
5°	+5	+3	+2	+2	Talento de combate adicional	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
6°	+6	+3	+2	+2	—	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
7°	+7	+4	+2	+2	—	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
8°	+8	+4	+3	+3	—	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
9°	+9	+5	+3	+3	Talento de combate adicional	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
10°	+10	+5	+3	+3	Magia em crítico	+1 nível de classe de conjurador arcano existente

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de prestígio cavaleiro místico são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: Cavaleiros místicos não ganham proficiência com qualquer arma ou armadura.

Talento de Combate Adicional: No 1º nível, um cavaleiro místico pode escolher um talento de combate bônus, além dos talentos que um personagem de qualquer classe normalmente recebe ao avançar níveis. O personagem ainda tem de cumprir os pré-requisitos para estes talentos bônus. Um cavaleiro místico recebe um talento de combate adicional no 5º e no 9º nível.

Treinamento Diverso: Um cavaleiro místico adiciona seu nível a quaisquer níveis de guerreiro que ele possa ter com a finalidade de atender aos pré-requisitos de talentos (se ele não tem os níveis de guerreiro, trate seus níveis de cavaleiro místico como os níveis de guerreiro). Ele também adiciona seu nível a todos os níveis de uma classe arcana para a finalidade de atender aos pré-requisitos de talentos.

Magias por Dia: Nos níveis indicados um cavaleiro místico recebe novas magias por dia como se ele também ganhasse um nível na classe arcana que ele pertencia antes de adicionar esta classe de prestígio. Ele não obtém, no entanto, qualquer outro benefício que um personagem daquela classe teria ganhado com exceção a magias adicionais por dia, magias conhecidas (se ele for um conjurador espontâneo), e um aumento do nível efetivo de conjurador. Se um personagem possui mais de uma classe arcana antes de se tornar um cavaleiro místico, ele deve decidir em qual classe ele adicionará o novo nível para fins de determinar suas magias por dia.

Magia em Crítico (Sob): No 10º nível, sempre que um cavaleiro místico confirma um sucesso crítico, ele pode conjurar uma magia como uma ação rápida. A magia deve incluir o alvo do ataque como um de seus alvos ou em sua área de efeito. Conjurar esta magia não provoca um ataque de oportunidade. O conjurador deve ainda atender a todos os componentes da magia e deve jogar falha de magia arcana, se necessário.

CRONISTA DESBRAVADOR

Exploradores corajosos e acumuladores de conhecimento perdido ou esquecido, cronistas desbravadores são aventureiros por excelência, explorando o mundo em busca de verdades esotéricas, relíquias e artefatos mágicos e mundanos, e novas e misteriosas paisagens, sejam elas maravilhosas ou horríveis. Para alguns, esta viagem é puramente sobre riqueza; para outros, sobre a glória da descoberta; e outros ainda são guiados pela vontade irresistível de desvendar as ossadas e lendas de idades e épocas esquecidas, em um esforço para narrar os feitos de ontem, hoje e amanhã.

A classe cronista desbravador atrai qualquer um que veja o mundo como um grande mistério a ser desvendado, portanto tem uma base diversificada e variada, desde guerreiros e bardos até magos e clérigos e outros mais. No entanto, devido ao seu papel como historiadores e preservadores da posteridade, candidatos devem ser alfabetizados e eruditos, pois cronistas desbravadores são mais do que meros caçadores de tesouros.

Função: A missão do cronista desbravador frequentemente o empurra para o papel de líder do grupo, e suas aventuras tipicamente resultam ou giram em torno de suas missões sem fim.

Tendência: A tendência do cronista desbravador determina em grande parte suas motivações. Personagens bons tendem a ver as suas missões como empreendimentos nobres, personagens

neutros procuram preservar o conhecimento pelo conhecimento e os personagens malignos são movidos pelo desejo de acumular riqueza e glória.

Dado de Vida: d8.

Requisitos

Para se tornar um cronista desbravador, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Apresentação (oratória) 5 graduações, Linguística 3 graduações e Profissão (escriba) 5 graduações cada.

Especial: Deve ser o autor **ou** ter escrito algo (que não seja um pergaminho mágico ou outro mecanismo) que outra pessoa (que não seja um PdJ) tenha comprado por, pelo menos, 50 PO.

Perícias de Classe

As perícias de classe do cronista desbravador (e o atributo chave para cada perícia) são: Apresentação (Car), Arte da Fuga (Des), Avaliação (Int), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (todas as perícias escolhidas individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Intimidação (Car), Linguística (Int), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des), Sentir Motivação (Sab), Sobrevivência (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de **Perícia a Cada Nível:** 8 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de prestígio cronista desbravador são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: Cronistas Desbravadores não ganham proficiência com qualquer arma ou armadura.

Conhecimento do Bardo (Ext): Esta habilidade é idêntica à característica de bardo de mesmo nome, e níveis desta classe se acumulam com os níveis em qualquer outra classe que conceda uma habilidade similar.

Bolsos Profundos (Ext): Um cronista desbravador recolhe itens e sabedoria, colhendo pequenas quantidades disto ou daquilo ao longo de suas viagens. Como resultado, ele pode carregar equipamento não especificado até 100 PO por nível de classe. Os itens podem ser qualquer tipo de equipamento que razoavelmente caiba em uma mochila, incluindo poções e pergaminhos (mas não qualquer outro tipo de item mágico). Como uma ação de rodada completa, o cronista pode vasculhar seus bolsos para recuperar um item que ele descreve naquele momento, deduzindo seu valor do montante atribuído de custo. Este item não pode pesar mais de 5 quilos. Quando o custo total restante chegar a 0, o cronista não pode recuperar mais itens até que ele preencha seus bolsos ao passar algumas horas e uma quantidade de ouro para trazer seu total para 100 PO por nível de classe.

Além disso, se ele usa 1 hora para arrumar seu equipamento a cada dia, ele recebe um bônus de +4 para a Força para determinar sua carga leve. Isso não afeta a sua capacidade de carga máxima. A distribuição eficiente do peso simplesmente dificulta menos do que a mesma quantidade de peso normalmente deveria. Por fim, o cronista desbravador recebe um bônus de +4 em testes de Prestidigitação para esconder pequenos objetos em sua pessoa.

Mestre Escriba (Ext): Um cronista desbravador adiciona seu nível de classe como um bônus em todos os testes de Profissão (escriba) e Linguística, bem como em testes de Usar Instrumento Mágico envolvendo pergaminhos ou outros itens mágicos escritos. Um cronista desbravador pode fazer testes de Linguística para decifrar um texto como uma ação de rodada completa e pode sempre escolher 10 em testes de Linguística e Profissão (escriba), mesmo se distraído ou em perigo.

Viver para Contar a História (Ext): No 2º nível, uma vez por dia a cada dois níveis de classe, um cronista desbravador pode tentar um novo teste de resistência contra qualquer condição em curso contra a qual tenha falhado em um teste de resistência na rodada anterior, mesmo que o efeito normalmente fosse permanente. Esta habilidade não tem efeito em Requisitos que não permitam testes de resistência ou contra efeitos instantâneos.

Desbravar (Ext): A partir do 2º nível, um cronista desbravador desenvolve um excelente senso de direção e a habilidade de conduzir os outros através de terreno difícil ou seguir mapas antigos. Um cronista desbravador recebe um bônus de +5 em testes de Sobrevivência feitos para evitar perder-se e a testes de Inteligência para escapar de uma magia *labirinto*. Além disso, ele sempre usa o modificador de movimento 'por estrada ou trilha', mesmo quando em terrenos sem trilhas, seja a pé ou montado. Com um teste de Sobrevivência de CD 15, o cronista desbravador pode estender esse benefício a um companheiro por nível de classe.

Tabela II-4: Cronista Desbravador

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+0	+0	+1	+1	Conhecimento do bardo bolsos profundos mestre escriba
2º	+1	+1	+1	+1	Viver para contar a história, desbravar
3º	+2	+1	+2	+2	Apresentação do bardo, auxílio aprimorado
4º	+3	+1	+2	+2	Contos épicos
5º	+3	+2	+3	+3	Campanha sussurrada
6º	+4	+2	+3	+3	Inspirar ação (movimento)
7º	+5	+2	+4	+4	Convocar as lendas
8º	+6	+3	+4	+4	Contos épicos maior
9º	+6	+3	+5	+5	Inspirar ação (padrão)
10º	+7	+3	+5	+5	Litania dos mortos exaltados

Apresentação do Bardo (Sob): No 3º nível, um cronista desbravador recebe esta habilidade, que funciona exatamente como a característica da classe bardo de mesmo nome, exceto que o nível de bardo eficaz do cronista é 2 níveis menor que seu nível atual de cronista desbravador. Níveis nessa classe se acumulam com níveis em qualquer outra classe que conceda uma capacidade similar para determinar seu nível atual de bardo.

Auxílio Aprimorado (Ext): Cronistas desbravadores servem, frequentemente, como os companheiros de grandes heróis, caminhando ao seu lado para gravar suas ações; mas, muitas vezes, dando uma mãozinha crucial. A partir do 3º nível, um cronista desbravador que utiliza a ação 'prestar auxílio' concede um bônus de +4 ao invés de +2, como ocorre normalmente.

Contos Épicos (Sob): Um cronista desbravador de 4º nível pode escrever um conto tão evocativo e comovente que transmita os efeitos da música de bardo através da palavra escrita. Criar um conto épico requer que o cronista desbravador gaste um número de rodadas de sua capacidade de apresentação de bardo igual a duas vezes a duração do conto épico (duração máxima de 10 rodadas), e qualquer teste de perícia Apresentação relevante é feito com Profissão (escriba). Um conto épico afeta apenas o leitor, mas concede todos os benefícios que normalmente se aplicam a quem ouvir uma performance do mesmo tipo. Um cronista desbravador pode aplicar os efeitos de quaisquer talentos que afetem a música do bardo para seus contos épicos. Um conto épico mantém a sua potência sobrenatural por 1 dia por nível de classe. Ele requer 1 hora para escrever, uma ação de rodada completa para ativar e possui uma duração igual a 1/2 o número de rodadas de apresentação do bardo gastos durante sua criação. Uma vez ativada, a magia de um conto épico é consumida.

Campanha Sussurrada (Ext): Cronistas desbravadores influenciam o mundo através de seu controle da informação e da capacidade de moldar a percepção pública. No 5º nível, com o uso especial de apresentação do bardo, o cronista desbravador pode criar o efeito de uma magia *perdição* como se conjurada por um feiticeiro de seu nível de classe, denunciando uma criatura em pessoa. Esse é um efeito que depende do idioma.

Alternativamente, o cronista pode denunciar um alvo em particular (um indivíduo ou um grupo definível de criaturas) para os outros. Esta forma de apresentação de bardo cria o efeito da magia *subjugar*, mas no final da apresentação todas as criaturas que não foram bem sucedidas em seu teste de resistência mudam a sua atitude para com o alvo da magia em um passo (na direção à escolha do cronista desbravador) por 1 dia por nível de classe.

Inspirar Ação (Sob): Com um uso especial de apresentação do bardo, um cronista desbravador de 6º nível pode inspirar qualquer aliado dentro do alcance de audição a um aumento súbito da ação, permitindo que seu aliado tome imediatamente uma ação de movimento extra. Isso não conta contra o número de ações do aliado em seu próprio turno.

No 9º nível ele pode inspirar um aliado para tomar, imediatamente, uma ação padrão ao invés disso.

Convocar as Lendas (Sob): No 7º nível, uma vez por semana como uma ação de rodada completa, um cronista desbravador pode convocar 2d4 bárbaros humanos de 4º nível como se ele usasse uma *trombeta de valhalla*, estes bárbaros convocados o servem com completa lealdade. Os bárbaros são constructos, não pessoas reais (embora pareçam ser). Eles chegam com o equipamento normal de partida para bárbaros (consulte a página 454) e atacam os inimigos que o cronista designar.

Conto Épico Maior (Sob): No 8º nível, a palavra escrita do cronista desbravador ganha poder. Essa habilidade funciona como contos épicos, exceto que ao ler o conto em voz alta, o efeito de apresentação do bardo age como se o autor tivesse usado a capacidade, mas os efeitos são direcionados pelo leitor e usam o valor de Carisma do leitor quando aplicável.

Litania dos Mortos Exaltados (Sob): Uma vez por semana, como uma ação de rodada completa, um cronista desbravador

de 10º nível pode convocar 1d4+1 bárbaros humanos de 5º nível, como se ele usasse uma *trombeta do valhalla*. Os bárbaros convocados o servem com lealdade completa e inquestionável. Eles são constructos com o subtipo incorpóreo (recebem 50% de dano de fontes corpóreas e nenhum dano a partir de fontes não mágicas). Eles aparecem vestindo *corseletes de couro batido +2* e empunhando *machados grandes do toque espectral +1* (permitindo-lhes causar dano completo a criaturas corpóreas) e atacam os inimigos que o cronista designar. Para o cronista e seus aliados, estes mortos exaltados aparecem como uma tropa nobre de guerreiros espectrais. Seus inimigos, porém, veem a terrível ira dos antigos heróis e devem ter sucesso em testes de Vontade ou ficam abalados por 1 rodada por bárbaro convocado (CD 15 + modificador de Carisma do cronista desbravador).

DANÇARINO DAS SOMBRAS

Pessoas civilizadas sempre temeram a noite, trancando-se atrás de portas ou confortando-se com fogueiras, enquanto as sombras crescem, temerosas (com razão) das criaturas que rondam a escuridão. No entanto, há muito tempo, alguns aprenderam que a melhor maneira de conquistar um inimigo é abraçá-lo. Estes foram os primeiros dançarinos das sombras.

Dançarinos das sombras existem na fronteira entre a luz e a escuridão, onde tecem sombras para se tornarem artistas semiocultos da enganação. Não retidos por qualquer moralidade ou código tradicional, dançarinos das sombras abrangem uma grande variedade de tipos de aventureiros que viram o valor da escuridão. Conjuradores usam suas habilidades para conjurar magias com segurança de seu esconderijo e, em seguida, mover-se rapidamente para longe enquanto as classes dedicadas ao combate corpo-a-corpo desfrutam da capacidade de atacar os inimigos com o elemento surpresa. Alguns chegam a assumir o nome de sua classe, literalmente, tornando-se artistas e dançarinos assustadores e misteriosos, embora mais frequentemente a tentação apresentada por seus talentos em enganar e infiltrar guiem dançarinos das sombras a abraçar a vida de gatuno.

Função: Dançarinos das sombras se aventuram por uma ampla variedade de razões. Muitos grupos de aventureiros acham que os dançarinos das sombras são valiosos membros de suas equipes devido à sua incrível furtividade e a capacidade de surpreender os inimigos com ataques rápidos como relâmpagos de onde menos se espera. Por esta razão, os seus serviços são frequentemente procurados por aqueles grupos que necessitam de batedores ou espiões.

Tendência: Devido à sua natureza como trapaceiros visualmente e literalmente de duas caras, dançarinos das sombras não se encaixam confortavelmente na categoria ordeira, e muitos usam seus talentos para evitar os olhos das autoridades legítimas. No entanto, apesar de serem aliados da escuridão, dançarinos das sombras não são inerentemente malignos, nem predispostos para o bem. Para eles, a escuridão é simplesmente a escuridão, sem nenhuma das conotações morais habituais feitas pelos ignorantes.

Dado de Vida: d8.

Requisitos

Para se tornar um dançarino das sombras, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Apresentação (dança) 2 graduações e Furtividade 5 graduações.

Talentos: Esquiva, Mobilidade e Reflexos em Combate.

Perícias de Classe

As perícias de classe do dançarino das sombras (e o atributo chave para cada perícia) são: Acrobracia (Des), Apresentação (Car), Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Furtividade (Des), Percepção (Sab) e Prestidigitação (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 6 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de prestígio dançarino das sombras são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: Dançarinos das sombras são proficientes com a clava, besta (de mão, leve ou pesada), adaga (qualquer tipo), dardo, maça, maça-estrela, bordão, rapieira, porrete, arco curto (normal e composto) e espada curta. Dançarinos das sombras são proficientes com armaduras leves, mas não com escudos.

Esconder-se em Plena Vista (Sob): Um dançarino das sombras pode usar a perícia Furtividade mesmo quando estiver sen-

TABELA 11-5: DANÇARINO DA SOMBRA

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+0	+0	+1	+0	Esconder-se em plena vista
2º	+1	+1	+1	+1	Evasão, visão no escuro, esquiva sobrenatural
3º	+2	+1	+2	+1	Proezas de ladino, ilusão sombria, convocar sombras
4º	+3	+1	+2	+1	Chamado das sombras, salto das sombras 12 m
5º	+3	+2	+3	+2	Rolamento defensivo, esquiva sobrenatural aprimorada
6º	+4	+2	+3	+2	Proezas de ladino, salto das sombras 24 m
7º	+5	+2	+4	+2	Mente escorregadia
8º	+6	+3	+4	+3	Salto das sombras 48 m, poder das sombras
9º	+6	+3	+5	+3	Proezas de ladino
10º	+7	+3	+5	+3	Evasão aprimorada, salto das sombras 96 m, mestre das sombras

do observado. Desde que ele fique a 3 metros de uma área de pouca luz, um dançarino das sombras pode esconder-se a céu aberto, sem nada em que possa, realmente, esconder-se atrás. Ela não pode, no entanto, esconder-se em sua própria sombra.

Evasão (Ext): No 2° nível, um dançarino das sombras recebe Evasão. Se exposto a qualquer efeito que, normalmente, o permita efetuar um teste de resistência de Reflexos para receber apenas metade do dano, ele recebe nenhum dano com um teste bem sucedido. A habilidade de Evasão só pode ser usada se o dançarino das sombras usar armadura leve ou nenhuma armadura.

Visão no escuro (Ext): No 2° nível, um dançarino das sombras recebe visão no escuro com um alcance de 18 metros. Se ele já possui visão no escuro, o alcance aumenta em 9 metros.

Esquiva Sobrenatural (Ext): No 2° nível, um dançarino das sombras não pode ser pego desprevenido, mesmo que o atacante seja invisível. Ele ainda perde seu bônus de Destreza na CA se imobilizado. Um dançarino das sombras com essa capacidade ainda pode perder seu bônus de Destreza na CA se um oponente usar com sucesso a ação finta contra ele.

Se um dançarino das sombras já possui esquiva sobrenatural de uma classe diferente, ele automaticamente recebe esquiva sobrenatural aprimorada (consulte a página 384).

Proezas de Ladino: No 3° nível e a cada três níveis, um dançarino das sombras recebe uma habilidade especial que o permite confundir seus inimigos. Isso funciona como uma característica de classe de ladino. O dançarino das sombras não pode selecionar um talento individual mais do que uma vez. Se um dançarino das sombras possui proezas de ladino avançadas, ele pode escolher as proezas da lista de talentos avançados.

Ilusão Sombria (SM): Quando um dançarino das sombras atinge o 3° nível, ele pode criar ilusões visuais. Esta habilidade funciona como *imagem silenciosa*, usando o nível de dançarino das sombras como nível de conjurador. O dançarino das sombras pode utilizar esta habilidade uma vez por dia a cada dois níveis de dançarino das sombras. A CD para esta habilidade é baseada em Carisma.

Convocar Sombra (Sob): No 3° nível, um dançarino das sombras pode convocar uma sombra morta-viva. Ao contrário de uma sombra normal, a tendência desta sombra corresponde à do dançarino das sombras, e a criatura não pode criar outra sombra. A sombra convocada recebe um bônus de +4 em testes de Vontade feitos para reduzir pela metade o dano de energia positiva canalizada e a sombra não pode ser afastada ou comandada. Esta sombra serve como um companheiro para o dançarino das sombras e pode se comunicar de forma inteligível com ele. Esta sombra tem um número de pontos de vida igual à metade do total de pontos de vida do dançarino das sombras. A sombra usa o bônus base de ataque do dançarino das sombras e seus bônus de resistência. Em outros aspectos, esta sombra é idêntica à sombra encontrado no *Bestiário do Pathfinder RPG*.

Se uma sombra companheira é destruída ou o dançarino das sombras a dispersa, o dançarino das sombras deve efetuar um teste de resistência de Fortitude com CD 15. Se falhar no teste de resistência, o dançarino das sombras recebe um nível negativo permanente. Um teste bem sucedido evita este nível negativo. Uma sombra companheira destruída ou dispersa não pode ser substituída por 30 dias.

Chamado das Sombras (SM): No 4° nível, um dançarino das sombras pode criar criaturas e efeitos de sombra pura. Essa habilidade funciona como *conjuração de sombra*, usando o nível do dançarino das sombras como nível de conjurador. O dançarino das sombras pode usar esta habilidade uma vez por dia no 4° nível, mais uma vez adicional por dia para cada dois níveis atingidos além 4° (2 por dia no 6° nível, 3/dia no 8° nível e 4/dia no

10° nível). Ao atingir o 10° nível, esta habilidade funciona como *conjuração de sombra maior*. A CD para essa habilidade é baseada em Carisma.

Salto das Sombras (Sob): No 4° nível, um dançarino das sombras recebe a habilidade de viajar através de sombras, como se usasse a magia *porta dimensional*. A limitação é que o transporte mágico deve começar e terminar em uma área com, pelo menos, alguma luz fraca. O dançarino das sombras pode saltar até um total de 12 metros por dia; desta forma, que pode ser em um único salto de 12 metros ou quatro saltos de 3 metros cada. A cada dois níveis acima do 4°, a distância que um dançarino das sombras pode saltar cada dia duplica (24 metros no 6° nível, 48 metros no 8° e 96 metros no 10°). Este valor pode ser dividido entre muitos saltos, mas cada um, não importa quão pequeno, conta como um incremento de 3 metros.

Rolamento Defensivo (Ext): A partir do 5° nível, uma vez por dia, um dançarino das sombras pode tentar evitar um golpe letal. Este efeito funciona como a proeza avançada de ladino de mesmo nome.

Esquiva Sobrenatural Aprimorada (Ext): No 5° nível e acima, dançarinos das sombras não podem mais ser flanqueados. Esta defesa nega a um ladino a habilidade de ataque furtivo contra o dançarino das sombras, a menos que o atacante tenha pelo menos quatro níveis de ladino acima do que o alvo tem níveis de dançarino das sombras.

Se um personagem já possui esquiva sobrenatural por outra classe, os níveis das classes que concedem esquiva sobrenatural acumulam-se para determinar o nível de ladino mínimo exigido para flanquear o personagem.

Mente Escorregadia (Ext): No 7° nível, um dançarino das sombras torna-se resistente a magias de encantamento. Esta habilidade funciona como a proeza avançada do ladino de mesmo nome.

Poder das Sombras (SM): No 8° nível, um dançarino das sombras pode utilizar sombra pura para causar dano a seus inimigos. Essa habilidade funciona como *evocação de sombra*, usando o nível do dançarino das sombras como nível de conjurador. O dançarino das sombras pode usar esta habilidade uma vez por dia no 8° nível e uma vez adicional por dia ao atingir o 10° nível. A CD para esta habilidade é baseada em Carisma.

Evasão Aprimorada (Ext): Esta habilidade, recebida no 10° nível, funciona como evasão (consulte acima). O dançarino das sombras não recebe dano algum se for bem sucedido no teste de resistência contra ataques que permitem um teste de Reflexos para metade do dano. Ainda mais, ele recebe apenas metade do dano mesmo se falhar seu teste de resistência.

Mestre das Sombras (Sob): No 10° nível, sempre que um dançarino das sombras está em uma área de pouca luz, ele recebe RD 10/- e um bônus de sorte de +2 em todos os testes de resistência. Além disso, sempre que ele confirma um sucesso de um acerto crítico contra um inimigo que está em uma área de pouca luz, o inimigo fica cego por 1d6 rodadas.

DISCÍPULO DO DRAGÃO

Como algumas das criaturas mais antigas, poderosas e caprichosas na existência, dragões ocasionalmente envolvem-se em encontros românticos com mortais desavisados ou decidem gerar filhos com indivíduos excepcionais. Da mesma forma, o grande poder exercido por essas criaturas há muito tem intrigado magos e alquimistas que procuram vários métodos mágicos para infundir seus corpos com poder dracônico. Como resultado, o sangue dos dragões corre nas veias de muitas raças. Para alguns, essa herança se manifesta como uma linhagem de feiticeiros ou uma predileção por magia, para outros o poder de seus ancestrais dracônicos torna-se uma obsessão.

Conjuradores que abraçam a sua herança dracônica e apren-

TABELA II-6: DISCÍPULO DO DRAGÃO

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Magias por dia
1°	+0	+1	+0	+1	Sangue dos dragões, aumento em armadura natural (+1)	—
2°	+1	+1	+1	+1	Aumento de atributo (For +2), talento de linhagem, mordida de dragão	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
3°	+2	+2	+1	+2	Sopro	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
4°	+3	+2	+1	+2	Aumento de atributo (For +2), aumento em armadura natural (+1)	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
5°	+3	+3	+2	+3	Sentido às cegas 9 m, talento de linhagem	—
6°	+4	+3	+2	+3	Aumento de atributo (Con +2)	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
7°	+5	+4	+2	+4	Forma de dragão (1/dia), aumento em armadura natural (+1)	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
8°	+6	+4	+3	+4	Aumento de atributo (Int +2), talento de linhagem	+1 nível de classe de conjurador arcano existente
9°	+6	+5	+3	+5	Asas	—
10°	+7	+5	+3	+5	Sentido às cegas 18 m, forma de dragão (2/dia)	+1 nível de classe de conjurador arcano existente

dem a canalizar suas habilidades podem tornar-se discípulos do dragão; guerreiros temíveis que possuem não só o repertório de um feiticeiro consumado, mas também a capacidade de liberar o poder furioso dos dragões sobre os seus inimigos. Quando discípulos do dragão descobrem o poder de seus antepassados, eles podem aprender a cuspir fogo, voar com suas próprias asas e no auge de suas capacidades, assumir a forma de um dragão. Apesar de serem raros, os discípulos do dragão podem ser encontrados em qualquer terra onde os dragões interagem com os mortais.

Função: Com a magia de uma classe de conjuração à sua disposição, os discípulos do dragão podem assumir o papel típico de um usuário de magia, dificultando o movimento do inimigo e conjurando magias que causam dano a seus oponentes. Habilidades draconianas dos discípulos do dragão tornam estes versáteis conjuradores ainda mais formidáveis, como quando eles usam suas armas de sopro e habilidade de voo para destruir seus inimigos diretamente.

Tendência: Discípulos do dragão podem ser de qualquer tendência, embora eles tendam a ser mais caóticos do que ordeiros. Aqueles discípulos do dragão que assumem as características dos dragões cromáticos, tais como os temíveis dragões vermelhos ou os bestiais dragões brancos, têm uma propensão para o mal. Por outro lado, aqueles que possuem características dos dragões metálicos, tais como estoico dragão de latão ou os cavalheirescos dragões de ouro são, muitas vezes, bondosos.

Dado de Vida: d12.

Requisitos

Para se tornar um discípulo do dragão, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Raça: Qualquer não dragão.

Perícias: conhecimento (arcano) 5 graduações.

Idioma: Dracônico

Conjuração: Habilidade de conjurar magias arcanas de 1° nível sem preparação. Se o personagem possui níveis de feiticeiro, ele deve ser de linhagem dracônica. Se o personagem escolhe níveis de feiticeiro depois de escolher essa classe, ele deve ser de linhagem dracônica.

Perícias de Classe

As perícias de classe do discípulo do dragão (e o atributo chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Artes Mágicas (Int), Conhecimento (todas as perícias escolhidas individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Percepção (Sab) e Voo (Des).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de prestígio discípulo do dragão são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: Discípulos do dragão não recebem proficiência em qualquer arma ou armadura.

Magias por Dia: Quando um novo nível de discípulo do dragão é adquirido, o personagem recebe novas magias por dia como se ele tivesse ganhado um nível na classe de conjuração a que pertencia antes de adicionar essa classe de prestígio. Isso não significa, contudo, que ele ganha outros benefícios que seu personagem teria ganhado daquela classe, com exceção de magias adicionais por dia, magias conhecidas (se ele é um conjurador espontâneo) e um aumento do nível de conjurador. Se um personagem teve mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um discípulo do dragão, ele deve decidir em qual classe ele adicionará o novo nível a fim de determinar suas magias por dia.

Sangue dos Dragões: Um discípulo do dragão adiciona este nível a seus níveis de feiticeiro quando determina os poderes obtidos devido a sua linhagem. Se o discípulo do dragão não tem níveis de feiticeiro, ele ganha os poderes da linhagem dracônica, utilizando seu nível de discípulo do dragão como o seu nível de feiticeiro para determinar os bônus obtidos. Ele deve escolher um tipo de dragão ao ganhar seu primeiro nível nesta classe; este tipo deve ser o mesmo que o seu tipo de feiticeiro. Esta habilidade não concede magias bônus para um feiticeiro, a menos que ele possua uma cota de magia de um nível adequado. Essas magias bônus são automaticamente concedidas se o feiticeiro recebe uma nova cota para o nível de magia.

Aumento em Armadura Natural (Ext): Quanto mais sua pele engrossa, mais o discípulo do dragão adquire o aspecto físico de seu progenitor. No 1º, 4º e 7º nível, o discípulo do dragão recebe um aumento da armadura natural existente do personagem (se houver), conforme indicado na Tabela 11-6. Estes bônus de armadura se acumulam.

Aumento de Atributo (Ext): Quando um discípulo do dragão avança níveis nesta classe de prestígio, seus valores de habilidade aumentam, conforme observado na Tabela 11-6. Estes aumentos se acumulam e são obtidos no momento do avanço de nível.

Talento de Linhagem: Ao chegar ao 2º nível, e a cada três níveis subsequentes, o discípulo do dragão recebe um talento bônus escolhido a partir de lista de talentos bônus da linhagem dracônica (consulte a página 58).

Mordida de Dragão (Ext): A partir do 2º nível, sempre que o discípulo do dragão usa um talento de linhagem para crescer garras, ele também recebe um ataque de mordida. Este é um ataque natural e primário que causa 1d6 pontos de dano (1d4 se o discípulo do dragão é Pequeno), mais 1.5 vezes o modificador de Força do discípulo do dragão. Ao chegar ao 6º nível, esta mordida também causa 1d6 pontos de dano de energia. O tipo de dano causado é determinado pela linhagem do discípulo do dragão.

Sopro (Sob): No 3º nível, o discípulo do dragão recebe o poder de linhagem sopro, mesmo que seu nível ainda não conceda esse poder. Quando o seu nível for alto o suficiente para conceder essa habilidade através da linhagem, o discípulo do dragão ganha um uso adicional de seu sopro a cada dia. O tipo e a forma do sopro dependem do tipo de dragão selecionado pelo discípulo do dragão conforme detalhado na descrição dos feiticeiros de linhagem dracônica (consulte a página 58).

Sentido às Cegas (Ext): No 5º nível, o Discípulo do Dragão recebe sentido às cegas com um alcance de 9 metros. Usando seus sentidos não visuais, o discípulo do dragão percebe coisas que ele não pode ver. Ele, normalmente, não precisa fazer testes de Percepção para perceber e identificar a localização das criaturas dentro do alcance de sua habilidade de sentido às cegas, desde que ele possua uma linha de efeito (consulte a página 214) para aquela criatura.

Qualquer adversário que o discípulo do dragão não possa ver ainda possui ocultação total contra ele, e o discípulo do dragão ainda tem a chance normal de falha ao atacar inimigos que têm ocultação. Visibilidade ainda afeta o movimento de uma criatura com sentido às cegas. A uma criatura com sentido às cegas ainda é negado o bônus de Destreza na Classe de Armadura contra ataques de criaturas que não podem ver. No 10º nível, o alcance dessa habilidade aumenta para 18 metros.

Forma de Dragão (SM): No 7º nível, o discípulo do dragão pode assumir a forma de um dragão. Esta habilidade funciona como *forma de dragão I*. No 10º nível, a habilidade funciona como *forma de dragão II* e o discípulo do dragão pode usar esta habilidade duas vezes por dia. Seu nível de conjurador para esse efeito é igual a seus níveis de feiticeiro eficazes para a sua linhagem dracônica. Sempre que ele conjura *forma de dragão*, ele deve assumir a forma de um dragão do mesmo tipo de sua linhagem.

Asas (Sob): No 9º nível, o discípulo do dragão recebe o poder de linhagem asas, mesmo que seu nível ainda não conceda este poder. Quando o seu nível for suficiente para conceder essa habilidade através da linhagem, aumente a velocidade do discípulo dragão para 27 metros.

DUELISTA

Duelistas representam o auge da esgrima refinada. Eles se movem com uma graça muito superior à maioria dos inimigos, aparando golpes e combatendo ataques com estocadas rápidas de suas lâminas. Eles podem vestir armadura, mas geralmente evitam tal proteção volumosa pela graça que permite que se esquivem de seus adversários com facilidade. Enquanto outros patinam em terreno traiçoeiro, duelistas investem com agilidade em qualquer batalha, pulando de forma acrobática até a briga. Eles prosperam em combate corpo a corpo onde sua habilidade com a lâmina os permite fazer ataques repentinos contra inimigos desajeitados e paralisar adversários com golpes particularmente bem colocados com sua lâmina.

O caminho do duelista é natural para ladinos e bardos, pois estas classes não dependem de armadura para a defesa, embora muitos duelistas venham das fileiras dos guerreiros e patrulheiros. Eles são frequentemente encontrados nas regiões que possuem regras elaboradas de etiqueta para a batalha.

Função: As habilidades de duelistas complementam ladinos ou bardos que desejam acentuar suas proezas de combate, mas que, devido a sua falta de armadura pesada, têm medo de entrar em combate. Duelistas lutam na linha de frente, ao lado de guerreiros, bárbaros e outros combatentes corpo a corpo, habilmente evitando as lâminas de seus adversários, enquanto alvejam suas vulnerabilidades.

Tendência: Duelistas podem ser de qualquer tendência, mas como a maioria tenha origens entre os ladinos e bardos, eles tendem a evitar um comportamento muito ordeiro. Duelistas ordeiros não são desconhecidos e tais duelistas, frequentemente, aderem a um estrito código de honra, recusando-se a atacar adversários desarmados ou obviamente inferiores.

Dado de Vida: d10.

Requisitos

Para se tornar um duelista, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Bônus Base de Ataque: +6.

Perícias: Acrobracia 2 graduações e Apresentação 2 graduações.

Talentos: Acuidade com Armas, Esquiva e Mobilidade.

Tabela 11-7: Duelista

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial
1°	+1	+0	+1	+0	Esquiva sagaz, golpe preciso
2°	+2	+1	+1	+1	Reações aprimoradas +2, aparar
3°	+3	+1	+2	+1	Mobilidade acentuada
4°	+4	+1	+2	+1	Graça, Reflexos em Combate
5°	+5	+2	+3	+2	Resposta
6°	+6	+2	+3	+2	Investida acrobática
7°	+7	+2	+4	+2	Defesa elaborada
8°	+8	+3	+4	+3	Reações aprimoradas +4
9°	+9	+3	+5	+3	Desviar objetos, Sem Saída
10°	+10	+3	+5	+3	Crítico incapacitante

Perícias de Classe

As perícias de classe do duelista (e o atributo chave para cada perícia) são: Acrobracia (Des), Arte da Fuga (Des), Apresentação (Car), Blefar (Car), Percepção (Sab) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de prestígio duelista são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: O duelista é proficiente com todas as armas simples e marciais. Duelistas são proficientes com armaduras leves, mas não com escudos.

Esquiva Sagaz (Ext): Quando vestir armaduras leves ou nenhuma armadura e não usar um escudo, um duelista adiciona 1 ponto de bônus de Inteligência (se houver) por nível da classe duelista como bônus de esquiva para modificar a Classe de Armadura enquanto estiver empunhando uma arma de combate corpo a corpo. Se um duelista está desprevenido ou tem seu bônus de Destreza negado de alguma outra forma, ele também perde esse bônus.

Golpe Preciso (Ext): Um duelista recebe a habilidade de atacar precisamente com uma arma perfurante leve ou de uma mão, adicionando seu nível de duelista à sua jogada de dano.

Ao fazer um ataque preciso, o duelista não pode atacar com uma arma em sua outra mão ou usar um escudo. Um ataque preciso do duelista só funciona contra criaturas vivas com anatomias discerníveis. Qualquer criatura que é imune a acertos críticos também é imune a um golpe preciso, e qualquer item ou habilidade que protege uma criatura de acertos críticos, também protege uma criatura de um golpe preciso.

Reações Aprimoradas (Ext): No 2° nível, um duelista recebe um bônus de +2 em testes de iniciativa. No 8° nível, o bônus aumenta para +4. Esse bônus se acumula com o benefício fornecido pelo talento Iniciativa Aprimorada.

Aparar (Ext): No 2° nível, um duelista aprende a desviar ataques de outras criaturas, fazendo-os errar seus golpes. Sempre que o duelista tem uma ação de ataque total com uma arma perfurante leve ou de uma mão, ele pode optar por não ter um de seus ataques. A qualquer momento antes de seu próximo

turno, ele pode tentar aparar um ataque contra ele ou um aliado adjacente com uma ação imediata. Para bloquear o ataque, o duelista faz uma jogada de ataque, usando os mesmos bônus como o ataque que ele escolheu renunciar durante a ação anterior. Se sua jogada de ataque for maior do que a jogada da criatura atacante, o ataque erra o alvo automaticamente. Para cada categoria de tamanho que a criatura atacante é maior que o duelista, o duelista recebe uma penalidade de -4 em sua jogada de ataque. O duelista também recebe uma penalidade de -4 ao tentar desviar de um ataque feito contra um aliado adjacente. O duelista deve declarar o uso dessa habilidade após o ataque ser anunciado, mas antes que a jogada seja feita.

Mobilidade Acentuada (Ext): A partir de 3º nível, quando estiver usando uma armadura leve ou nenhuma armadura e não usar um escudo, um duelista recebe um bônus adicional de +4 na CA contra ataques de oportunidade causados pelo movimento para fora de um quadrado ameaçado.

Reflexos em Combate: No 4º nível, um duelista recebe o benefício do talento Reflexos em Combate ao usar uma arma perfurante leve ou de uma mão.

Graça (Ext): No 4º nível, um duelista recebe um bônus adicional de competência de +2 em todos os testes de resistência de Reflexos. Essa capacidade funciona para um duelista só quando ele veste uma armadura leve ou nenhuma armadura e não usa um escudo.

Resposta (Ext): A partir do 5º nível, um duelista pode fazer um ataque de oportunidade contra qualquer criatura, cujo ataque ela apara com sucesso, desde que a criatura que ataca esteja a seu alcance.

Investida Acrobática (Ext): No 6º nível, um duelista recebe a habilidade de investir em situações em que outros não podem. Ele pode investir sobre terrenos difíceis que, normalmente, retardam o movimento. Dependendo da circunstância, ele ainda pode precisar fazer testes adequados para se deslocar com êxito sobre o terreno.

Defesa Elaborada (Ext): No 7º nível e acima, se um duelista escolhe lutar defensivamente ou utilizar defesa total em combate corpo a corpo, ele recebe um bônus adicional de esquiva de +1 na sua CA para cada 3 níveis de duelista.

Desviar Objetos: No 9º nível, um duelista recebe o benefício do talento Desviar Objetos quando utilizar uma arma perfurante leve ou de uma mão. O duelista precisa de uma mão livre para utilizar este talento.

Sem Saída(Ext): No 9º nível, os inimigos adjacentes ao duelista que efetuam uma ação recuar, provocam um ataque de oportunidade do duelista.

Crítico Incapacitante (Ext): Quando o jogador confirmar um acerto crítico com uma arma perfurante leve ou de uma mão, ele pode aplicar uma das seguintes penalidades, além do dano causado: reduzir todos os deslocamentos do alvo em 3 metros (mínimo de 1,5 metros), 1d4 pontos de dano de Força ou Destreza, -4 de penalidade em todos os testes de resistência, -4 de penalidade na Classe de Armadura ou 2d6 pontos de dano hemorrágico. Essas penalidades duram 1 minuto, com exceção do dano de atributo, que deve ser curado normalmente e dano hemorrágico, que continua até que o alvo receba cura mágica ou um teste da perícia Cura com CD 15.

MESTRE DO CONHECIMENTO

O mestre do conhecimento é um colecionador e mantenedor de segredos. Ele é, muitas vezes, obcecado pela palavra escrita; a sabedoria enigmática e os mistérios servem como sua amante dedicada. Segurando o ditado de que conhecimento é poder, o mestre do conhecimento muitas vezes abandona a riqueza material e glória pessoal para obter informações mais raras ou estranhas, uma busca sem fim que lhe traz cada vez mais perto de seu objetivo inatingível: a perfeição através da edificação. Muitas vezes, ele rejeita o que vê como afetações inúteis e prazeres transitórios de seus vizinhos míopes, acreditando que a única meta que vale a pena na vida é a aquisição de poder intelectual. Afinal a riqueza é gasta, as paixões desaparecem e o poder do corpo é limitado pela idade, enquanto a capacidade da mente para crescer com o tempo é infinita.

A classe mestre do conhecimento tem pouco apelo para não conjuradores, pois antes de dedicar a vida aos estudos e as tradições necessárias para se tornar um mestre do conhecimento, o personagem deve primeiro dominar várias magias da escola da adivinhação. A maioria dos mestres do conhecimento começam

TABELA 11-8: MESTRE DO CONHECIMENTO

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Magias por Dia
1º	+0	+0	+0	+1	Segredo	+1 nível de classe existente
2º	+1	+1	+1	+1	Conhecimento	+1 nível de classe existente
3º	+1	+1	+1	+2	Segredo	+1 nível de classe existente
4º	+2	+1	+1	+2	Idiomas adicionais	+1 nível de classe existente
5º	+2	+2	+2	+3	Segredo	+1 nível de classe existente
6º	+3	+2	+2	+3	Conhecimento maior	+1 nível de classe existente
7º	+3	+2	+2	+4	Segredo	+1 nível de classe existente
8º	+4	+3	+3	+4	Idiomas adicionais	+1 nível de classe existente
9º	+4	+3	+3	+5	Segredo	+1 nível de classe existente
10º	+5	+3	+3	+5	Conhecimento autêntico	+1 nível de classe existente

Segredos do Mestre do Conhecimento

Nível + Modificador de Int	Efeito do Segredo
1 Maestria instantânea	4 graduações em uma perícia em que o personagem não possua graduações
2 Segredo da saude	Talento Vitalidade
3 Segredo da força interior	Bônus de +2 em testes de resistência de Vontade
4 Conhecimento da resistência real	Bônus de +2 em testes de resistência de Fortitude
5 Conhecimento secreto da revogação	Bônus de +2 em testes de resistência de Reflexos
6 Truque de arma	Bônus de +1 em jogadas de ataque
7 Truque de esquiva	Bônus de esquiva de +1 na CA
8 Conhecimento aplicado	Qualquer talento
9 Descoberta arcana	1 magia bônus de 1º nível *
10 Mais descobertas arcanas	1 magia bônus de 2º nível *

* Como se ela fosse ganha devido a um valor de atributo alto.

suas trajetórias como clérigos ou magos, mas qualquer personagem capaz de conjurar as magias de adivinhação necessárias pode, eventualmente, tornar-se um mestre do conhecimento.

Função: A vida dos mestres do conhecimento é gasta em estudo, pesquisa e trabalho de campo. Enquanto os dois primeiros se prestam a reputação do mestre do conhecimento como um bibliófilo recluso, este último obriga muitas vezes o mestre do conhecimento a procurar a ajuda de aventureiros que, através de um acordo mutuamente benéfico, podem fornecer um grau de proteção ao estudioso, enquanto ele procura o conhecimento que é de seu interesse no momento. Por sua parte, o mestre do conhecimento oferece uma riqueza de informações e poder de fogo arcano. Alguns mestres do conhecimento ridicularizam ativamente os membros de sua classe que temem deixar a segurança do templo ou da biblioteca, ressaltando que somente a sabedoria antiga pode ser descoberta em livros, enquanto os novos conhecimentos devem ser procurados pelo mundo. Estes mestres do conhecimento mais ativos podem juntar-se a um grupo de aventureiros pela jornada, contente com o conhecimento que possa ser obtido ao longo do caminho.

Tendência: A maioria dos mestres do conhecimento não se incomodada com filosofias inúteis como a ética, que possam distrai-lo de sua busca e, por isso, eles tendem a ser neutros, neutro e bondoso ou neutro e maligno.

Dado de Vida: d6.

Requisitos

Para se tornar um mestre do conhecimento, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Conhecimento (dois quaisquer) 7 graduações cada.

Talentos: Quaisquer três talentos metamágicos ou talentos de criação de itens, e Foco em Perícia (Conhecimento [qualquer conhecimento]).

Magias: Ser capaz de conjurar sete magias de adivinhação, sendo que pelo menos uma delas deve ser de 3º nível ou superior.

Perícias de Classe

As perícias de classe do mestre do conhecimento (e o atributo chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Apresentação (Car), Artes Mágicas (Int), Avaliação (Int), Cura (Sab), Conhecimento (todas as perícias escolhidas individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Linguística (Int) e Usar Instrumento Mágico (Int).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de prestígio mestre do conhecimento são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: Mestres do conhecimento não ganham proficiência com qualquer arma ou armadura.

Magias por dia/Magias Conhecidas: Quando avançar para um novo nível de Mestre do conhecimento, o personagem recebe novas magias por dia como se ele também ganhasse um nível na classe de conjuração que ele pertencia antes de adicionar esta classe de prestígio. Ele não recebe, no entanto, outros benefícios que um personagem daquela classe teria ganho, com exceção de magias adicionais por dia, magias conhecidas (se ele

for um conjurador espontâneo) e um aumento do nível efetivo de conjurador. Se um personagem possuía mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um mestre do conhecimento, ele deve decidir a qual classe ele adicionará o novo nível para fins de determinar magias por dia.

Segredo: No 1º nível e a cada dois níveis acima do 1º (3º, 5º, 7º e 9º), o mestre do conhecimento escolhe um segredo da tabela de mestre do conhecimento. Seu nível mais seu modificador de Inteligência determinam quais segredos ele pode escolher. Ele não pode escolher o mesmo segredo duas vezes.

Conhecimento: No 2º nível, um mestre do conhecimento adiciona metade de seu nível a todos os testes da perícia Conhecimento e pode fazer estes testes sem treino. Os bônus adquiridos com essa habilidade acumulam-se com aqueles ganhados com conhecimento de bardo.

Idiomas Adicionais: O mestre do conhecimento pode aprender novos idiomas no 4º e 8º nível.

Conhecimento Maior (Ext): No 6º nível, um mestre do conhecimento recebe a habilidade de compreender itens mágicos. Sempre que um mestre do conhecimento examina um item mágico para determinar as suas propriedades, ele recebe um bônus de circunstância de +10 em seu teste da perícia Artes Mágicas.

Conhecimento Autêntico (Ext): No 10º nível, a erudição de um mestre do conhecimento se torna espantosa. Uma vez por dia, ele pode usar seu conhecimento para obter o efeito de uma magia *lendas e histórias* ou *analisar encantamento*. Se usado para criar o efeito da magia *lendas e histórias*, essa habilidade tem um tempo de execução de 1 minuto, independentemente da quantidade de informações que ele saiba sobre o assunto em questão.

MÍSTICO TEURGO

Um místico teurgo não possui limites em suas habilidades mágicas e não encontra paradoxo algum na devoção ao arcano e ao divino. Eles procuram a magia em todas as suas formas, não encontrando razão ou lógica em negar-se a instrução ou limitar seu conhecimento a um paradigma sufocante, embora muitos simplesmente possuem uma fome de poder ilimitada. Não importa quais suas motivações, místicos teurgos acreditam que a percepção é realidade, e através das forças divinas e das energias astrais do multiverso, essa percepção pode ser usada para manipular e controlar não só a natureza desta realidade, mas o destino em si.

Místicos teurgos são normalmente conjuradores multiclasse que já podem conjurar magias arcanas e divinas, e os poderes que eles ganham aumentam seu domínio sobre ambos.

Função: O místico teurgo é um componente poderoso para qualquer grupo, fornecendo magias de ataque, defesa e cura. Místicos teurgos viajam pelo mundo em busca de artefatos misteriosos e santos, conhecimento mágico ou revelações divinas, e a maioria não têm escrúpulos quanto a sua parceria com grupos de aventureiros, desde que os objetivos deste grupo não entrem em conflito direto com o seu próprio.

Tendência: As motivações de um místico teurgo raramente resultam de um sentimento de altruísmo ou filantropia, por isso a maioria tende a ser neutra, neutra e bondosa ou neutra e maligna. Místicos teurgos ordeiros, sejam bons, neutros ou malignos são mais raros e, muitas vezes, usam seus poderes tanto para o benefício quanto para o controle da sociedade. Místicos teurgos caóticos são mais raros ainda, pois o chamado geralmente exige grande disciplina pessoal.

Dado de Vida: d6.

Requisitos

Para se tornar um místico teurgo, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Perícias: Conhecimento (arcano) 3 graduações cada e Conhecimento (religião) 3 graduações cada.

Tabela 11-8: Místico Teurgo

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Magias por Dia
1°	+0	+0	+0	+1	Magias combinadas (1°)	+1 nível de classe de conjurador arcano existente/ +1 nível de classe conjurador divino existente
2°	+1	+1	+1	+1	-	+1 nível de classe de conjurador arcano existente/ +1 nível de classe conjurador divino existente
3°	+1	+1	+1	+2	Magias combinadas (2°)	+1 nível de classe de conjurador arcano existente/ +1 nível de classe conjurador divino existente
4°	+2	+1	+1	+2	-	+1 nível de classe de conjurador arcano existente/ +1 nível de classe conjurador divino existente
5°	+2	+2	+2	+3	Magias combinadas (3°)	+1 nível de classe de conjurador arcano existente/ +1 nível de classe conjurador divino existente
6°	+3	+2	+2	+3	-	+1 nível de classe de conjurador arcano existente/ +1 nível de classe conjurador divino existente
7°	+3	+2	+2	+4	Magias combinadas (4°)	+1 nível de classe de conjurador arcano existente/ +1 nível de classe conjurador divino existente
8°	+4	+3	+3	+4	-	+1 nível de classe de conjurador arcano existente/ +1 nível de classe conjurador divino existente
9°	+4	+3	+3	+5	Magias combinadas (5°)	+1 nível de classe de conjurador arcano existente/ +1 nível de classe conjurador divino existente
10°	+5	+3	+3	+5	Síntetizar magias	+1 nível de classe de conjurador arcano existente/ +1 nível de classe conjurador divino existente

Magias: Ser capaz de conjurar magias divinas de 2° nível e magias arcanas de 2° nível.

Perícias de Classe

As perícias de classe do místico teurgo (e o atributo chave para cada perícia) são: Artes Mágicas (Int), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de prestígio místico teurgo são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: Místicos teurgos não ganham proficiência com qualquer arma ou armadura.

Magias por Dia: Quando um novo nível de místico teurgo é adquirido, o personagem recebe novas magias por dia como se também tivesse ganhado um nível em qualquer classe de conjuração arcana a qual pertencia antes mais um nível em qualquer classe de conjuração divina a que ele pertencia anteriormente. Ele não recebe, no entanto, outros benefícios que um personagem daquelas classes teria ganhado. Isto significa, basicamente, que ele adiciona o nível de místico teurgo ao nível de qualquer outra classe arcana e classe divina do personagem; em seguida, determina magias por dia, magias conhecidas e nível de conjurador de acordo. Se um personagem tinha mais de uma classe arcana ou mais de uma classe de conjuração divina antes de se tornar um místico teurgo, ele precisa decidir para qual classe ele adicionará cada nível de místico teurgo com a finalidade de determinar magias por dia.

Magias Combinadas (Sob): Um místico teurgo pode preparar e conjurar magias de uma de suas classes de conjuração usando as cotas disponíveis a partir de qualquer uma de suas outras classes de conjuração. Magias preparadas ou conjuradas dessa forma ocupam a cota de um nível superior ao que ocupavam originalmente. Esta habilidade não pode ser usada para conjurar uma magia em um nível inferior se esta magia existe em ambas as listas de magias. No 1° nível, um místico teurgo pode preparar magias de 1° nível de uma de suas classes de conjuração usando as cotas do 2° nível de outra classe de conjuração. A cada dois níveis subsequentes, o nível de magias que podem ser conjuradas desta forma aumenta em um, até um máximo de magias de 5° nível no 9° nível (essas magias ocupariam as cotas de magias do 6° nível). Os componentes destas magias não mudam e seguem as regras para a classe de conjuração usada para conjurar a magia.

Conjuradores espontâneos só podem selecionar magias que eles prepararam naquele dia usando classes não espontâneas, mesmo que as magias já tenham sido conjuradas. Por exemplo, um clérigo/feiticeiro/místico teurgo pode usar essa habilidade para conjurar uma magia *bênção* espontaneamente usando uma cota de magia de feiticeiro de 2° nível ou, se o personagem tivesse preparado *bênção* usando uma cota de magia de clérigo de 1° nível, mesmo que esta magia já tenha sido conjurada naquele dia.

Síntetizar Magias (Sob): No 10° nível, um místico teurgo pode conjurar duas magias, uma de cada uma das suas classes de conjuração com uma única ação. Ambas as magias devem ter o mesmo tempo de execução. O místico teurgo pode tomar quaisquer decisões sobre as magias de forma independente. Qualquer alvo afetado por ambas as magias recebe uma penalidade de -2 em testes de resistência. O místico teurgo recebe um bônus de +2 em testes de nível de conjurador feitos para superar resistência à magia com as duas magias. Um místico teurgo pode usar essa habilidade uma vez por dia.

TRAPACEIRO ARCANO

Poucos podem competir com a astúcia e esperteza dos trapaceiros arcanos. Estes ladinos prodigiosos misturam os aspectos mais sutis do arcano com a acuidade natural de um bandido ou pilantra, usando magias para melhorar suas habilidades naturais de ladrão. Trapaceiros arcanos podem abrir fechaduras, desarmar armadilhas e surrupiar bolsas a uma distância segura usando prestidigitação mágica e, geralmente, utilizam a humilhação como uma meta para triunfar sobre seus inimigos ao invés de soluções mais violentas.

O caminho para se tornar um trapaceiro arcano é uma progressão natural para ladinos que complementam a sua habilidade para o roubo com o estudo do arcano. Ladinos/feiticeiros e ladinos/bardos multiclasse são os trapaceiros arcanos mais comuns, embora outras combinações sejam possíveis. Trapaceiros arcanos são mais frequentemente encontrados nas grandes cidades cosmopolitas, onde seus talentos para o furto mágico podem ser mais efetivamente colocados em uso, rondando as ruas e roubando os incautos.

Função: Com o seu domínio da magia, trapaceiros arcanos podem ser mais sutis ou desconcertantes para seus adversários do que um ladino padrão. Prestidigitação à distância aumenta as suas habilidades como ladrões e sua capacidade de fazer ataques furtivos sem flanquear ou como parte de uma magia pode fazer com que trapaceiros arcanos causem danos formidáveis.

Tendência: Todos os trapaceiros arcanos tem uma propensão para a trapaça e para o roubo, portanto nunca são ordeiros. Embora, por vezes, adquira suas habilidades mágicas através do caminho estudioso do mago, sua aptidão mágica resulta, mais frequentemente, de uma linhagem de feitiçaria. Como tal, muitos trapaceiros arcanos são de tendência caótica.

Dado de Vida: d6.

Requisitos

Para se tornar um trapaceiro arcano, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

Tendência: Qualquer uma não ordeira.

Perícias: Arte da Fuga 4 graduações, Conhecimento (arcano) 4 graduações e Operar Mecanismo 4 graduações.

Magias: Capacidade de conjurar *mãos mágicas* e, pelo menos, uma magia de 2º nível ou superior.

Especial: Ataque Furtivo +2d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe do trapaceiro arcano (e os atributos chave para cada perícia) são: Acrobracia (Des), Arte da Fuga (Des), Artes Mágicas (Int), Avaliação (Int), Blefar (Car), Conhecimento (todas as perícias escolhidas individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Escalar (For), Furtividade (Des), Natação (For), Operar Mecanismo (Int), Percepção (Sab), Prestidigitação (Des) e Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia a Cada Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de prestígio arqueiro arcano são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: Trapaceiros arcanos não recebem proficiência em qualquer arma ou armadura.

Magias por Dia: Quando um novo nível de trapaceiro arcano é adquirido, o personagem recebe novas magias por dia como se ele tivesse ganhado um nível na classe de conjuração a que pertencia antes de adicionar esta classe de prestígio. Isso não significa, contudo, que ele ganhe outros benefícios que seu personagem teria ganhado daquela classe, com exceção de magias adicionais por dia, magias conhecidas (se ela é um conjurador espontâneo) e um aumento do nível de conjurador. Se um personagem teve mais de uma classe de conjurador antes de se tornar um trapaceiro arcano, ele deve decidir em qual classe ele adicionará o novo nível a fim de determinar suas magias por dia.

Prestidigitação à Distância (Sob): Um trapaceiro arcano pode usar Operar Mecanismo e Prestidigitação a uma distância de 9 metros. Trabalhar à distância aumenta a CD normal do teste em 5, e um trapaceiro arcano não pode escolher 10 neste teste. Qualquer objeto a ser manipulado deve pesar 2,5 quilos ou menos. Ele só pode usar essa habilidade se ele tiver pelo menos 1 graduação na perícia usada.

Ataque Furtivo: Esta habilidade é exatamente igual à habilidade de ladino de mesmo nome. O dano extra aumenta em +1d6 a cada nível par (2º, 4º, 6º, 8º e 10º). Se um trapaceiro arcano recebe um bônus de ataque furtivo de outra fonte, os bônus de dano se acumulam.

Ataque Furtivo Improvisado (Ext): A partir do 3º nível, uma vez por dia, um trapaceiro arcano pode declarar um ataque corpo a corpo ou à distância que ele faz como um ataque furtivo (o alvo não pode estar a mais de 9 metros de distância, se o ataque furtivo improvisado é um ataque à distância). O alvo de um ataque furtivo improvisado perde qualquer bônus de Destreza na CA, mas apenas contra este ataque. Este poder pode ser usado contra qualquer alvo, mas criaturas que não são sujeitas a acertos críticos não recebem o dano extra (embora elas ainda percam qualquer bônus de Destreza na CA contra o ataque).

No 7º nível, um trapaceiro arcano pode usar essa habilidade duas vezes por dia.

Magias Traiçoeiras (Sob): A partir do 5º nível, um trapaceiro arcano pode conjurar suas magias sem seus componentes gestuais ou verbais, como se usasse os talentos Magia sem Gestos e Magia Silenciosa. Magias que usam essa habilidade não aumentam o nível de magia ou tempo de conjuração. Ele pode utilizar essa habilidade três vezes por dia no 5º nível e uma vez adicional por cada dois níveis depois disso, até um máximo de 5 vezes por dia no 9º nível. O trapaceiro arcano decide usar essa habilidade no momento da conjuração.

Ladrão Invisível (Sob): No 9º nível, um trapaceiro arcano pode tornar-se invisível, como se estivesse sob os efeitos de *invisibilidade maior* com uma ação livre. Ele pode ficar invisível por um número de rodadas por dia igual ao seu nível de trapaceiro arcano. Seu nível de conjurador para este efeito é igual ao seu nível de conjurador. Essas rodadas não precisam ser consecutivas.

Magias Surpresa: No 10º nível, um trapaceiro arcano pode adicionar seu dano de ataque furtivo em qualquer magia que cause dano se os alvos estiverem desprevenidos. Esse dano adicional só é aplicado a magias que causam pontos de dano, e o dano adicional é do mesmo tipo que a magia. Se a magia permite um teste de resistência para anular ou reduzir pela metade o dano, ele também nega ou diminui pela metade o dano de ataque furtivo.

Tabela 11-10: Trapaceiro Arcano

Nível	BBA	Fort	Ref	Vont	Especial	Magias por dia
1º	+0	+0	+1	+1	Prestidigitação à distância	+1 nível de classe existente
2º	+1	+1	+1	+1	Ataque furtivo +1d6	+1 nível de classe existente
3º	+1	+1	+2	+2	Ataque furtivo improvisado 1/dia	+1 nível de classe existente
4º	+2	+1	+2	+2	Ataque furtivo +2d6	+1 nível de classe existente
5º	+2	+2	+3	+3	Magias traiçoeiras 3/dia	+1 nível de classe existente
6º	+3	+2	+3	+3	Ataque furtivo +3d6	+1 nível de classe existente
7º	+3	+2	+4	+4	Ataque furtivo improvisado 2/dia, Magias traiçoeiras 4/dia	+1 nível de classe existente
8º	+4	+3	+4	+4	Ataque furtivo +4d6	+1 nível de classe existente
9º	+4	+3	+5	+5	Ladrão invisível, Magias traiçoeiras 5/dia	+1 nível de classe existente
10º	+5	+3	+5	+5	Ataque furtivo +5d6, magias surpresa	+1 nível de classe existente

12 Como Mestrar

Uma lua sem alma brilhava sobre a costa escarpada, sua luz pálida tornando as garras gélidas do vento de outono ainda mais arrepiantes. Ascendendo como um farol sombrio, a velha mansão balançava em cima do penhasco. O ranger de suas velhas madeiras mofadas mal era abafado pelo bater das ondas contra as rochas abaixo. Folhas sussurravam nas sombras, acompanhando o leve arrastar na noite além. De repente, uma luz sinistra cintilou em uma janela elevada. Os moradores locais contaram que os donos da casa estavam mortos há muito tempo, mas talvez tivessem voltado para casa mais uma vez.

Uma coisa é interpretar um personagem em uma aventura. Outra é coordenar a aventura no papel do Mestre. É um trabalho muito maior, com certeza, mas pode ser muito gratificante criar um mundo inteiro para seus amigos explorarem.

Mas o que exatamente é um Mestre?

Contador de Histórias: Em primeiro lugar, o Mestre é um contador de histórias. Ele apresenta o mundo e seus personagens para os jogadores, e é através do Mestre que os jogadores interagem com eles. O Mestre deve ser capaz de criar histórias e transmiti-las verbalmente.

Artista: O Mestre também deve ser um mestre em improvisação. Ele tem que estar pronto para lidar com qualquer coisa que seus jogadores queiram fazer, resolver situações e emitir decisões com rapidez suficiente para manter o ritmo do jogo em uma pegada divertida. O Mestre está no palco, e os seus jogadores são sua audiência.

Juiz: O Mestre deve ser o árbitro de tudo o que ocorre no jogo. Todos os livros de regras, incluindo este, são suas ferramentas, mas a sua palavra é a lei. Ele não deve antagonizar os jogadores ou trabalhar para impedir a sua capacidade de desfrutar o jogo, mas não deve favorecê-los e mimá-los. Ele deve ser imparcial, justo e consistente em sua administração das regras.

Inventor: O trabalho do Mestre não termina com a sessão de jogo. Ele deve ser um inventor também. Com a criação dos PdMs, terrenos, itens mágicos, magias, mundos, divindades, monstros e tudo mais, ele impulsiona o seu jogo para frente em uma evolução constante, elevando sua campanha para algo maior.

Jogador: Só porque ele está jogando com dezenas de personagens durante o curso de uma sessão não faz dele menos jogador do que os outros que se sentam à mesa.

COMEÇAR UMA CAMPANHA

Antes de começar um jogo, o Mestre precisa saber que tipo de jogo ele vai comandar. Quer ele escreva os planos para a sessão seguinte em uma dúzia de cadernos, rabisque ideias e os principais blocos de estatísticas dos PdMs em um monte de notas ou em seu computador, ou apenas tenha uma vaga ideia de um enredo e alguns nomes em sua cabeça; ele vai precisar preparar partes de sua aventura antes do jogo começar. Alguns Mestres gostam do desafio de apresentar uma "caixa de areia" para os jogadores explorarem a seu bel prazer, porém ele precisa saber o que está nesta caixa de areia para os PdJs encontrarem. E, como regra geral, tudo o que ele pode preparar antes do jogo começar vai economizar tempo e facilitar a tomada de decisões durante o jogo. Ainda mais importante, a preparação com antecedência permite que o Mestre mantenha a consistência – poucas coisas arruínam tanto a suspensão da descrença para um grupo de jogadores exigentes quanto ver o Mestre chamar o estalajadeiro local de Radamés em uma sessão e de Penélope na próxima. Preparar a aventura de antemão pode ajudar o Mestre a manter a identidade e o gênero do gerente, e muito mais!

Claro que a espinha dorsal de qualquer campanha é o conjunto das aventuras que a compõe. Seja ela uma série intrinsecamente ligada de tramas e enredos ou uma 'caixa de areia' cheia de possibilidades. Mas de onde é que essas aventuras vêm? Existem, essencialmente, duas fontes de aventuras. O Mestre pode construir o seu próprio cenário a partir do zero ou ele pode mestrar uma aventura publicada. Ambas as opções têm diferentes prós e contras, e ele certamente não tem que limitar-se a apenas uma escolha durante toda a campanha.

AVENTURAS PUBLICADAS

Aventuras publicadas são suas amigas. O Mestre gasta bastante tempo para preparar o jogo, e quando ele não tem tempo para criar uma aventura, uma aventura publicada pode ser uma dádiva divina. Ao estudar como as aventuras publicadas são montadas, ele pode aprimorar suas habilidades de criação de aventura. E ao mestrar uma aventura publicada para o seu grupo, ele deixa os detalhes da invenção e criação para o escritor da aventura, dando-lhe tempo para se concentrar no próprio jogo.

A coisa mais importante que não se deve esquecer quando for utilizar uma aventura publicada, é que o escritor da aventura não conhece o grupo de jogadores da maneira que o Mestre conhece o seu grupo. Se ele sabe que seus jogadores são particularmente paranoicos e assumem que todos os PdMs estão atrás deles, uma aventura publicada sobre um clérigo bondoso que na verdade é um demônio metamorfoseado, provavelmente não vai funcionar bem para o grupo. O Mestre deve sentir-se livre para mudar e ajustar aventuras publicadas como precisar, seja enquanto ele a lê ou durante o jogo. Se, por exemplo, um jogador escreveu no prelúdio de seu personagem que o pai foi morto por um senhor da guerra orc e que ele se tornou um aventureiro para algum dia se vingar dos orcs, vá em frente e mude o senhor da guerra robgoblin da aventura para um orc. Adaptar aventuras para o seu grupo e seu estilo de jogo dessa maneira é uma parte importante da gestão de aventuras publicadas, uma vez que personaliza a experiência de seu grupo e torna tudo mais agradável.

A Editora Paizo oferece uma grande variedade de aventuras publicadas em sua linha de módulos *Pathfinder* e campanhas completas na forma de suas publicações mensais das aventuras *Pathfinder*. Para saber mais sobre estes recursos valiosos para o Mestre, por favor, visite **paizo.com** onde encontrará o conteúdo em inglês. A Editora Devir passará a disponibilizar gradativamente parte desse conteúdo, em português, através do site **devir.com.br**.

CONSTRUIR AVENTURAS

Existem inúmeras maneiras de se construir uma aventura. O método clássico é simplesmente escrever tudo de antemão. Embora assim o Mestre coloque tudo o que precisa saber sobre a aventura no papel, é uma enorme quantidade de trabalho. Se ele é a única pessoa que vai mestrar a aventura, não há problema em simplesmente delinear o enredo, desenhar um mapa do local da aventura, criar encontros, listar as estatísticas e começar o jogo. Uma aventura não precisa parecer muito mais do que uma lista de compras – o Mestre só precisa realmente escrever o que ele não consegue lembrar com facilidade na hora da partida.

Uma dica importante para se lembrar sobre como escrever uma aventura – o Mestre não está escrevendo uma história. Os personagens principais da aventura devem ser os jogadores, e eles não estão presentes quando ele prepara a aventura. Em vez disso, pense na aventura como um esboço para um roteiro. O Mestre pode ter uma ideia na cabeça de como as coisas devem funcionar, mas deve evitar fazer suposições sobre o que os personagens vão fazer na aventura e ao invés disso, se concentrar na criação dos blocos de construção da aventura (como descrições

das salas, motivações dos PdMs, blocos de estatísticas e assim por diante). Com isso, ele vai ser muito mais capaz de reagir ao inesperado quando os PdJs fizerem o que eles normalmente fazem.

Em qualquer decisão do Mestre sobre sua aventura há três elementos que se bem preparados com antecedência, vão economizar muito tempo e dor de cabeça no final — blocos de estatísticas, encontros e tesouro.

Blocos de Estatistica

Uma das partes mais complexas do jogo é o bloco de estatísticas. Cada PdM, cada monstro e cada pequena e tímida criatura da floresta no mundo da campanha tem o seu próprio bloco de estatísticas. Isso não quer dizer, é claro, que o Mestre precisa gerar um bloco de estatísticas para cada criatura que aparece em sua aventura, mas certamente deve gerar blocos de estatísticas para todos os PdMs importantes e monstros com os quais ele espera que os PdJs interajam. O *Bestiário* do *Pathfinder RPG* oferece mais de 300 blocos de estatísticas de monstros pré-fabricados para uso em aventuras, e isso é só o começo — ele pode usar blocos de estatísticas de outros bestiários ou aventuras com a mesma facilidade em seu jogo. Um bom truque é copiar um bloco de estatísticas em um cartão de 12 × 8 cm ou em um documento pequeno que ele possa facilmente acessar em seu computador durante o jogo — o Mestre pode manter estes cartões e documentos, pois sempre pode reutilizá-los quando necessário.

Pense em blocos de estatísticas como versões abreviadas de fichas de personagem. Para um bloco de amostra de estatísticas, consulte a página 455 do livro — definições para as diversas abreviações no bloco de estatísticas podem ser encontrados nas páginas 11 a 14. Para uma descrição mais detalhada de como ler um bloco de estatísticas ou outros exemplos de como pode ser um bloco de estatísticas, consulte o *Bestiário* do *Pathfinder RPG*.

Planejar Encontros

O coração de qualquer aventura são seus encontros. Um encontro é qualquer evento que coloca um problema específico que os PdJs devem resolver. A maioria dos encontros se apresenta como um combate com monstros ou PdMs hostis, mas existem muitos outros tipos: desde um corredor com uma armadilha, uma interação política com um rei desconfiado, uma passagem perigosa sobre uma ponte de corda bamba, uma discussão desagradável com um PdM amigável que suspeita que um dos PdJ o traiu ou qualquer coisa que adicione drama no jogo. Quebra-cabeças, desafios de interpretação e testes de perícia são todos métodos clássicos de resolução de encontros, mas os encontros mais complexos para construir são os encontros mais comuns, os de combate.

Ao projetar um encontro de combate, o Mestre decide qual o nível de desafio que ele quer que seus PdJs enfrentem; em seguida, ele deve seguir os passos descritos abaixo.

Passo 1 — Determine o NMG: Determine o nível médio dos personagens, determinando o Nível Médio do Grupo (abreviado como NMG). O Mestre deve arredondar esse valor para o número inteiro mais próximo (esta é uma das poucas exceções à regra de arredondar para baixo). Note que estas diretrizes de criação de encontros assumem um grupo de quatro ou cinco aventureiros. Se o grupo tem seis ou mais jogadores, adicione 1 ao nível médio do grupo. Se o grupo contém três ou menos jogadores, subtraia 1 do nível médio do grupo. Por exemplo, se o grupo é composto por seis jogadores, dois são do 4º nível e os outros quatro são do 5º nível, o NMG é 6 (28 níveis totais divididos por seis jogadores, arredondando para cima e adicionando um no resultado final).

Tabela 12-1: Planejamento de Encontros

Dificuldade do desafio	Nível de Desafio
Fácil	NMG –1
Mediano	NMG
Desafiador	NMG +1
Difícil	NMG +2
Épico	NMG +3

Passo 2 — Determine o ND: Nível de Desafio (ou ND) é um número usado para indicar o risco relativo apresentado por um monstro, armadilha, risco ou outro encontro. Quanto mais elevado o ND, mais perigoso é o encontro. Consulte a Tabela 12-1 para determinar o Nível de Desafio que o grupo deve enfrentar, dependendo da dificuldade do desafio que o Mestre deseja e o NMG.

Passo 3 — Construir o Encontro: Determine o total de XP do encontro verificando o ND na Tabela 12-2. Isto informa um "orçamento de XP" para o encontro. Toda criatura, armadilha e risco vale uma quantidade de XP que é determinada pelo ND, como observado na Tabela 12-2. Para construir o encontro, basta adicionar os pontos de experiência das criaturas, armadilhas e perigos cujos XP combinados não excedam o orçamento total de XP do encontro. É mais fácil adicionar os desafios com ND mais altos do encontro em primeiro lugar, e preencher o total restante com desafios menores.

Por exemplo, digamos que o Mestre deseja que seu grupo de seis PdJs de 8º nível enfrente um encontro difícil contra um grupo de gárgulas (ND 4, cada) e seu chefe, um gigante de pedra (ND 8). Os PdJs têm um NMG 9, e de acordo com a tabela 12-1 um encontro desafiador para este grupo de NMG 9 deve ser um encontro com ND 10, com uma premiação por volta de 9.600 XP, de acordo com a Tabela 12-2. Com ND 8, o gigante de pedra vale 4.800 XP, deixando o Mestre com mais de 4.800 pontos de experiência em seu orçamento para as gárgulas. Gárgulas possuem um ND 4 cada, portanto, cada um vale 1.200 XP, o que significa que o encontro pode suportar quatro gárgulas em seu orçamento. O Mestre poderia continuar refinando o encontro, incluindo apenas três gárgulas, deixando-o com 1.200 XP para gastar em um trio de serviçais elementais da terra Pequenos (com ND 1, cada um vale 400 XP) para ajudar ainda mais o gigante de pedra.

Adicionando PdMs: Criaturas cujos Dados de Vida são o único fator em seus níveis de classe e não uma característica de raça, como todas as raças dos PdJs detalhados no Capítulo 2, são calculados para o combate de forma um pouco diferente do que monstros normais ou monstros com níveis de classe. Uma criatura que possui níveis de classe, mas não possui qualquer Dado de Vida racial, é contabilizada como uma criatura com um ND igual a seus níveis de classe -1. Uma criatura que só possui níveis de classe não jogadores (como um lutador ou adepto, consulte a página 448) é contabilizada como uma criatura com um ND igual

Tabela 12-2: Premiação em Pontos de Experiência (XP)

		XP Individual		
ND	XP Total	1–3	4–5	6+
1/8	50	15	15	10
1/6	65	20	15	10
1/4	100	35	25	15
1/3	135	45	35	25
1/2	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1.200	400	300	200
5	1.600	535	400	265
6	2.400	800	600	400
7	3.200	1.070	800	535
8	4.800	1.600	1.200	800
9	6.400	2.130	1.600	1.070
10	9.600	3.200	2.400	1.600
11	12.800	4.270	3.200	2.130
12	19.200	6.400	4.800	3.200
13	25.600	8.530	6.400	4.270
14	38.400	12.800	9.600	6.400
15	51.200	17.100	12.800	8.530
16	76.800	25.600	19.200	12.800
17	102.400	34.100	25.600	17.100
18	153.600	51 200	38.400	25 600
19	204.800	68.300	51.200	34.100
20	307.200	102.000	76.800	51.200
21	409.600	137.000	102.400	68 300
22	614.400	205.000	153.600	102.400
23	819.200	273.000	204.800	137.000
24	1.228.800	410.000	307.200	204.800
25	1.638.400	546.000	409.600	273.000

Tabela 12-3: Equivalência de ND

Número de Criaturas	Igual a...
1 Criatura	ND
2 Criatura	ND +2
3 Criatura	ND +3
4 Criatura	ND +4
6 Criatura	ND +5
8 Criatura	ND +6
12 Criatura	ND +7
16 Criatura	ND +8

a seus níveis de classe -2. Se esta redução faz com que o ND de uma criatura fique abaixo de 1, o ND cai um passo na sequência de progressão a cada passo inferior a 1 causado pela redução: 1/2, 1/3, 1/4, 1/6 e 1/8.

Encontros com ND Altos: Os valores de XP para encontros de alto ND podem parecer assustadores. A tabela 12-3 fornece algumas fórmulas simples para ajudar o Mestre a gerenciar esses grandes números. Quando se utiliza um grande número de criaturas idênticas, este gráfico pode ajudar a simplificar a matemática, combinando-as em um único ND, mais fácil de encontrar o seu valor total de XP. Por exemplo, usando este gráfico quatro criaturas de ND 8 (no valor de 4.800 XP cada) são equivalentes a uma criatura de ND 12 (no valor de 19.200 XP).

Ajustes *Ad Hoc* de ND: O Mestre pode ajustar o ND de um monstro específico avançando seu nível, aplicando modelos ou dando-lhe níveis de classe (regras para estas três opções aparecem no *Bestiário* do *Pahtfinder RPG*), ou ele pode ajustar a dificuldade de um encontro através da aplicação de ajustes *ad hoc* para o encontro ou a própria criatura. Aqui estão três maneiras adicionais que ele pode alterar a dificuldade do encontro.

Terreno favorável para os PdJs: um encontro contra um monstro que está fora de seu elemento favorito (como um yeti encontrado em uma caverna com lava escaldante ou um dragão Enorme encontrado em um quarto minúsculo) dá aos PdJs uma vantagem. Construa o encontro normalmente, mas quando atribuir experiência para o encontro, ajuste a experiência como se o encontro fosse um ND menor do que seu ND real.

Terreno desfavorável para os PdJs: Monstros são projetados com a suposição de que eles são encontrados em seu terreno favorecido; encontrar um Abolete que respira sob a água em uma área submarina não aumenta o ND para esse encontro, mesmo que nenhum dos PdJs respire água. Por outro lado, os impactos do terreno do encontro podem, a critério do Mestre, aumentar a premiação de XP como se o ND do encontro fosse superior (como um encontro contra uma criatura com visão cega em uma área que suprime toda a luz).

Ajustes de Equipamento dos PdMs: O Mestre pode aumentar ou diminuir significativamente o nível de poder de um PdM com níveis de classe ao ajustar seu equipamento. O valor combinado do equipamento de um PdM é dado na Tabela 14-9 do Capítulo 14. O PdM que possui classe e é encontrado com nenhum equipamento deve ter seu ND reduzido em 1 (desde que a perda do equipamento realmente dificulte sua vida), enquanto um PdM com classe que tem equipamento equivalente ao de um PdJ (como listado na Tabela 12-4) tem um ND elevado em +1 acima do ND real. Seja cuidadoso com este equipamento extra, especialmente em níveis elevados, onde o Mestre pode estourar o orçamento do tesouro de toda a aventura de uma vez só!

Premiar com Experiência

Personagens do RPG *Pathfinder* avançam de nível ao derrotar monstros, superar desafios e ao completar aventuras. Ao fazer isso, eles ganham pontos de experiência (abreviado como XP). Embora o Mestre possa premiar com pontos de experiência assim que um desafio é vencido, isso pode rapidamente interromper o fluxo do jogo. É mais fácil quando os pontos de experiência são distribuídos no final de uma sessão de jogo; se um personagem conseguir XP o suficiente para ganhar um nível, ele

Tabela 12-4: Riqueza do Personagem por Nível

Nível do PdJ*	Riqueza
2	1.000 PO
3	3.000 PO
4	6.000 PO
5	10.500 PO
6	16.000 PO
7	23.500 PO
8	33.000 PO
9	46.000 PO
10	62.000 PO
11	82.000 PO
12	108.000 PO
13	140.000 PO
14	185.000 PO
15	240.000 PO
16	315.000 PO
17	410.000 PO
18	530.000 PO
19	685.000 PO
20	880.000 PO

* Para personagens de 1º nível, consulte a tabela 6–1 no Capítulo 6.

Tabela 12-5: Valor do Tesouro por Nível

Nível Médio do Grupo	Tesouro por Encontro		
	Devagar	Médio	Rápido
1	170 PO	260 PO	400 PO
2	350 PO	550 PO	800 PO
3	550 PO	800 PO	1.200 PO
4	750 PO	1.150 PO	1.700 PO
5	1.000 PO	1.550 PO	2.300 PO
6	1.350 PO	2.000 PO	3.000 PO
7	1.750 PO	2.600 PO	3.900 PO
8	2.200 PO	3.350 PO	5.000 PO
9	2.850 PO	4.250 PO	6.400 PO
10	3.650 PO	5.450 PO	8.200 PO
11	4.650 PO	7.000 PO	10.500 PO
12	6.000 PO	9.000 PO	13.500 PO
13	7.750 PO	11.600 PO	17.500 PO
14	10.000 PO	15.000 PO	22.000 PO
15	13.000 PO	19.500 PO	29.000 PO
16	16.500 PO	25.000 PO	38.000 PO
17	22.000 PO	32.000 PO	48.000 PO
18	28.000 PO	41.000 PO	62.000 PO
19	35.000 PO	53.000 PO	79.000 PO
20	44.000 PO	67.000 PO	100.000 PO

não irá interromper o jogo para subir o nível seu personagem. Ao invés disso, pode ter o tempo entre as sessões de jogo para fazer isso.

Mantenha uma lista do ND de todos os monstros, armadilhas, obstáculos e encontros de interpretação que os PdJs superaram. No final de cada sessão, distribua os XP para os PdJs que participaram. Cada monstro, armadilha e obstáculo premia com uma quantidade de XP conforme determinado pelo seu ND, independentemente do nível do grupo em relação à dificuldade do desafio, embora o Mestre não deva se preocupar em dar XP para os desafios que têm um ND de 10 ou menos do que o NMG. Encontros de interpretação pura geralmente têm um ND igual ao nível médio do grupo (embora os encontros de interpretação particularmente fáceis ou difíceis possam garantir um valor maior ou menor). Existem dois métodos para a concessão de XP. Enquanto um é mais exato, exigindo uma calculadora para facilitar o cálculo, o outro é um pouco mais abstrato.

XP Exato: Uma vez que a sessão de jogo terminar, o Mestre confere a lista de ND derrotado e confere o valor de cada ND na Tabela 12-2 na coluna "XP Total". Some os valores de XP para cada ND e, em seguida, divida este total pelo número de níveis de cada personagem. Cada personagem recebe uma quantidade de XP igual a este valor.

XP Abstrato: Simplesmente some os XP individuais listados para um grupo de tamanho apropriado. Neste caso, a divisão já foi efetuada, o Mestre só precisa somar todos os prêmios para determinar quantos XP irá a cada PdJ.

Premiação por História: Sinta-se livre para conceder XP por história quando os jogadores concluírem um grande arco da história ou fizerem uma realização importante. Estes prêmios devem valer o dobro da quantidade de pontos de experiência para um ND igual ao NMG. Arcos muito longos ou difíceis da história podem premiar ainda mais, como o Mestre desejar.

Distribuição do Tesouro

À medida que os personagens sobem de nível, a quantidade de tesouro que eles carregam e usam aumenta também. O RPG *Pathfinder* assume que todos os PdJs de nível equivalente têm quantidades aproximadamente iguais de tesouro e itens mágicos. Uma vez que a fonte de renda primária de um PdJ se origina de tesouro e butim ganho em aventuras, é importante moderar a riqueza e os tesouros de suas aventuras. Para auxiliar na colocação do tesouro, a quantidade de tesouros e itens mágicos que os PdJs recebem por suas aventuras está ligada ao nível de desafio dos encontros que eles enfrentam, quanto maior o ND de um encontro, mais tesouro ele pode conceder.

A Tabela 12-4 lista a quantidade de tesouro que cada PdJ deve ter um nível específico. Note que esta tabela assume um jogo de fantasia padrão. Jogos de baixa fantasia premiam com apenas a metade deste valor, enquanto que jogos de alta fantasia podem dobrar o valor. Supõe-se que um pouco deste tesouro seja consumido no curso de uma aventura (como poções e pergaminhos), e que alguns dos itens menos úteis sejam vendidos pela metade do valor, para que equipamentos mais úteis sejam comprados.

A Tabela 12-4 também pode ser usada para orçar o equipamento de personagens que começam acima do 1º nível, como um novo personagem criado para substituir um morto. Os personagens não podem gastar mais de metade da sua riqueza total em qualquer item único. Para uma abordagem equilibrada, os PdJs que são criados depois do 1º nível não podem gastar mais do que 25% de sua riqueza em armas, 25% em armadura e artigos de proteção, 25% em outros itens mágicos, 15% em itens descartáveis como poções, pergaminhos e varinhas, e 10% em equipamento comum e moedas. Diferentes tipos de personagens podem gastar sua riqueza de forma diferente do que esses percentuais sugerem, por exemplo, conjuradores arcanos podem gastar muito pouco com armas, mas muito mais em outros itens mágicos e itens descartáveis.

A Tabela 12-5 lista a quantidade de tesouro que cada encontro deve conceder com base no nível médio dos PdJs e na velocidade de progressão de XP da campanha (lenta, média ou rápida). Encontros fáceis devem ser premiados com um nível inferior de tesouro, em relação ao nível médio dos PdJs. Encontros desafiadores, difíceis e épicos devem conceder tesouro um, dois ou três níveis acima do nível médio dos PdJs, respectivamente. Se o Mestre dá um jogo de baixa fantasia, corte estes valores pela metade. Se ele der um jogo de alta fantasia, dobre estes valores.

Encontros contra PdMs normalmente premiam com três vezes o tesouro encontro com monstros, devido ao equipamento do PdM. Para compensar, verifique se os PdJs enfrentam alguns encontros adicionais que concedam pouco tesouro. Animais, plantas, construtos, mortos-vivos sem mente, limos e armadilhas são grandes encontros que geram pouco tesouro. Alternativamente, se os PdJs enfrentam uma série de criaturas com pouco ou nenhum tesouro, eles devem ter a oportunidade de adquirir um número de objetos significativamente mais valiosos em algum momento num futuro próximo para compensar o desequilíbrio. Como regra geral, os PdJs não devem possuir qualquer item mágico com valor maior do que a metade de sua riqueza total, por isso o Mestre deve verificar as posses de seu grupo antes de atribuir itens mágicos caros.

Como Construir um Tesouro

Embora muitas vezes seja suficiente dizer aos jogadores que eles encontraram 5.000 PO em pedras preciosas e 10.000 PO em joias, geralmente é mais interessante dar mais detalhes. Dar personalidade a um tesouro não só pode ajudar na plausibilidade de seu jogo como, às vezes, pode desencadear novas aventuras. As informações nas páginas seguintes podem ajudar a determinar aleatoriamente tipos de tesouro. Os valores sugeridos são dados para muitos objetos, mas o Mestre deve sentir-se livre para atribuir valores como desejar. É mais fácil determinar os itens caros primeiro, se desejar ele pode até escolher aleatoriamente os itens mágicos utilizando as tabelas no Capítulo 15 para determinar que tipo de item faz parte do tesouro. Depois de ter consumido uma parcela considerável do valor do tesouro, o restante pode ser simplesmente moedas soltas ou tesouro não mágico com valores arbitrariamente atribuídos à critério do Mestre.

Moedas: Moedas em um tesouro podem ser de cobre, prata, ouro e platina. Peças de prata e ouro são os mais comuns, mas o Mestre pode dividir a cunhagem da forma que quiser. Moedas e seus valores relativos a outras moedas encontram-se descritos no início do Capítulo 6.

Gemas: Embora o Mestre possa atribuir qualquer valor a uma pedra preciosa, algumas são inerentemente mais valiosas do que outras. Use as categorias de valor abaixo (e suas pedras preciosas associadas) como diretrizes ao atribuir valores a pedras preciosas.

Gemas de baixa qualidade (10 PO): ágatas; azurita; quartzo azul; hematita; lápis-lazúli; malaquita; obsidiana; rodocrosita; olho de tigre; turquesa; pérola de água doce (irregular).

Gemas semipreciosas (50 PO): heliotropo; cornalina; calcedônia; crisoprásio; citrino; jaspe; pedra da lua; ônix; peridoto, cristal de rocha (quartzo transparente); sardônica; quartzo rosa normal ou esfumaçado; zircão.

Gemas de qualidade média (100 PO): âmbar; ametista; crisoberilo; coral; granada vermelha ou marrom-esverdeada; jade; azeviche; pérola branca, dourada, rosa, prata; espinela vermelha, vermelha-marrom ou verde profundo; turmalina.

Gemas de alta qualidade (500 PO): alexandrita; água-marinha; granada violeta; pérola negra; espinela azul profundo; topázio amarelo-dourado.

Pedras preciosas (1000 PO): esmeralda; opala branca, negra ou de fogo; safira azul; corindo púrpura ou amarela; safira com asterismo azul ou negro.

Pedras preciosas maiores (5000 PO ou mais): esmeralda brilhante; diamante; jacinto; rubi.

Tesouros não Mágicos: Esta categoria inclui joias, roupas finas, bens de comércio, itens alquímicos, objetos obra-prima e muito mais. Ao contrário de pedras preciosas, muitos desses objetos não possuem valores definidos, mas o Mestre sempre pode aumentar o valor de um objeto ao incrustá-lo com pedras ou por manufatura excepcional. Este aumento de custo não concede funções adicionais (uma cimitarra de ferro frio incrustada de pedras no valor de 40.000 PO possui as mesmas capacidades de uma obra-prima de ferro frio com o preço base de 330 PO). Listados abaixo estão vários exemplos de património não mágico, juntamente com seus valores típicos.

Obras de Arte (100 PO ou mais): Apesar de algumas obras de arte serem compostas de materiais preciosos, o valor da maioria das pinturas, esculturas, obras de literatura, roupas finas e outros vêm de sua manufatura e perícia do artesão. Obras de arte, muitas vezes, são volumosas ou pesadas para mover e frágeis para arrancar, tornando o resgate da peça em uma aventura em si.

Joias Menores (50 PO): Esta categoria inclui joias relativamente pequenas feitas de materiais como latão, bronze, cobre, marfim ou até mesmo madeiras exóticas; às vezes, peças de joalheria feitas com gemas de baixa qualidade e falhas. Joias menores incluem anéis, pulseiras e brincos.

Joias Normais (100-500 PO): A maioria das joias é feita de prata, ouro, jade ou coral e, muitas vezes, ornamentada com pedras semipreciosas ou até mesmo pedras preciosas de qualidade média. Joias normais incluem todos os tipos de braçadeiras pequenas, colares e broches.

Joias Preciosas (500 PO ou mais): Uma joia verdadeiramente preciosa é trabalhada em ouro, mithral, platina, metais raros ou similares. Esses objetos abrangem os tipos normais de coroas, cetros, pingentes ou outros itens grandes.

Ferramentas Obra-prima (100-300 PO): Esta categoria inclui armas obra-prima, armaduras e ferramentas de perícia (consulte o Capítulo 6 para mais detalhes e os custos destes itens).

Equipamento mundano (até 1.000 PO): Há muitos itens valiosos de natureza mundana ou alquímica detalhados no Capítulo 6 que podem ser utilizados como um tesouro. A maioria dos itens alquímicos são portáteis e valiosos, mas outros objetos como cadeados, símbolos sagrados, lunetas, um bom vinho ou roupas finas funcionam bem como curiosidades no meio do tesouro. Bens comerciais podem até mesmo servir como tesouro: 5 quilos de açafrão, por exemplo, valem 150 PO.

Mapas de Tesouro e outras Informações (variável): Itens como mapas de tesouro, escrituras de navios e casas, listas de informantes ou listas de guardas, senhas e afins também podem fazer itens divertidos de tesouro, o Mestre pode definir o valor de tais itens em qualquer quantidade que desejar e, muitas vezes, eles podem servir como sementes de aventura.

Itens Mágicos: Claro, a descoberta de um item mágico é o verdadeiro prêmio para qualquer aventureiro. O Mestre deve tomar cuidado com a colocação de itens mágicos em um tesouro — geralmente é mais satisfatório para os jogadores encontrar um item mágico em vez de comprá-lo, por isso não há crime na colocação de itens que sejam úteis para os personagens! Uma extensa lista de itens mágicos (e seus custos) é dada no Capítulo 15.

Embora geralmente o Mestre deva analisar de forma cuidadosa os itens mágicos e seus prováveis efeitos sobre a campanha, pode ser uma diversão e uma economia de tempo gerar aleatoriamente os itens mágicos de um tesouro. O Mestre pode "comprar" jogadas de dados aleatórias de itens mágicos para um tesouro com um determinado preço, subtraindo-se a quantidade indicada de seu orçamento do tesouro e depois jogando para a coluna apropriada na Tabela 15-2 do Capítulo 15 para determinar o item que está no tesouro. Tome cuidado com essa abordagem, embora seja fácil determinar o item através da sorte (ou azar) nos dados, este item pode inchar o jogo com muitos tesouros ou privá-lo do mesmo. A escolha de um item mágico aleatório deve ser sempre temperada com bom senso pelo Mestre.

Categoria de Item Magico	Valor Médio
Item Menor	1.000 PO
Item Médio	10 000 PO
Item Maior	40.000 PO

PREPARAÇÃO PARA O JOGO

O trabalho do Mestre começa bem antes da sessão de jogo. Seu dever mais importante antes de um jogo, é claro, é se preparar para a sessão. Isso significa ler a aventura que ele pretende mestrar (ou talvez até mesmo projetar a aventura), preparar quaisquer adereços ou apostilas que precise dar aos PdJs, preparar a área de jogo para os hóspedes e assim por diante. Nos dias que antecedem o jogo, ele deve resolver quaisquer problemas fora do jogo que seus jogadores tenham — uma ótima maneira de fazer isso é via e-mail, uma vez que cria o próprio registro escrito que o Mestre pode usar em seu diário de campanha (consulte a página 403). Isso inclui ajudar jogadores a nivelar seus personagens; responder perguntas que possam ter sobre o uso de regras e suplementos não essenciais para magias, talentos e assim por diante, e dar-lhes respostas para perguntas que eles têm sobre o mundo do jogo.

Por exemplo, digamos que um dos PdJs está à procura de sua irmã desaparecida, que foi sequestrada anos atrás por uma guilda de ladrões. O Mestre pode soltar pistas sobre esta irmã no jogo e, entre os jogos, o personagem pode querer passar alguns dias investigando uma pista no submundo local ou na Sala de Registros da Prefeitura Municipal. Missões pessoais como essas são uma ótima maneira de um jogador construir a história e a personalidade de seu personagem, mas podem ficar no caminho dos jogos quando os outros jogadores estão na mesa. Se o Mestre não pode se dar ao luxo de gastar tempo com os jogadores individualmente, lidar com essas missões paralelas por e-mail é uma ótima maneira de cuidar da situação.

O Mestre também deve garantir que todos os jogadores possam fazer parte do jogo, e se nem todos puderem, decidir se o jogo deve ser cancelado ou não. Há poucas coisas mais frustrantes do que perceber que metade do seu grupo não pode jogar, especialmente se algum jogador teve que dirigir um longo caminho para chegar ao local do jogo. Se um jogador está ausente, o Mestre deve decidir o que acontece com seu PdJ. Mais alguém pode interpretá-lo? Será que ele ganha experiência e tesouro como de costume?

Certifique-se de que as acomodações são satisfatórias. Se sua sessão de jogo vai durar um longo tempo, o grupo deve pensar sobre onde às pessoas podem ir para almoçar ou jantar, se alguém vai fornecer alimentos, se tudo está pronto antes do jogo começar. Muitas mesas de jogo organizam responsabilidades entre os jogadores; se um Mestre hospeda o jogo em sua casa, os jogadores podem dividir a tarefa de fornecer bebidas, lanches ou refeições. Tente usar o bom senso aqui, embora seja tentador

se empanturrar com batata frita e refrigerante, o RPG não é uma desculpa para maus hábitos alimentares! Se a casa do Mestre não é o local de jogo, isso não o isenta de responsabilidades. O Mestre é a força organizadora da reunião; ele tecnicamente faz a festa e é a responsabilidade dele garantir que os jogadores tenham um lugar confortável e agradável para o jogo, pois caso contrário, o jogo em si vai sofrer.

DURANTE O JOGO

A maior parte deste livro fornece as regras necessárias para o Mestre se nortear e seguir com o jogo, mas há muitos outros problemas e eventos que podem surgir e que requerem que ele pense rapidamente antes que se tornem perturbadores. Aqui estão listadas as dificuldades e problemas mais comuns com os quais o mestre deve lidar durante o jogo.

Trapaça e Falsificação de Resultados: Nós todos sabemos que trapacear é ruim. Mas, às vezes, o Mestre pode se encontrar em uma situação onde alterar os resultados pode melhorar o jogo. Nós preferimos chamar isso de "alterar" em vez de falsificar, e embora o Mestre deva tentar evitar isso o quanto puder, ele é a lei em seu mundo e não deve se sentir obrigado a aceitar o resultado dos dados. O Mestre deve ser imparcial e justo, e em teoria é o que os resultados aleatórios dos dados representam. Alguns jogadores têm problemas em confiar em seu Mestre, mas dados oferecem algo que é irrefutável e verdadeiramente não partidário (desde que os dados não sejam adulterados ou viciados, é claro). Ainda assim, não é bom que uma única jogada dos dados resulte no fim prematuro da campanha ou a morte de um personagem quando o grupo fez tudo certo.

Da mesma forma, o Mestre não deve se sentir preso ao enredo predeterminado de um encontro ou às regras como escritas. Ele deve sentir-se livre para ajustar os resultados ou interpretar as coisas de forma criativa, especialmente nos casos em que ele fez uma escolha pobre. Por exemplo, ele pode projetar um encontro contra um bando de lobisomens, e perceber tarde demais que nenhum dos PdJs tem armas de prata e, portanto, não podem causar danos a eles. Neste caso, não há problema em trapacear e dizer que esses lobisomens podem ser feridos por armas normais, ou fazer a guarda da cidade (armada com flechas de prata) aparecer no último minuto para salvar os PdJs. Contanto que o mestre possa manter tais mudanças ao mínimo, estes ajustes podem até mesmo melhorar o jogo. A guarda da cidade pode salvar os PdJs de uma morte certa, mas agora eles possuem uma vantagem sobre os PdJs e podem enviá-los em sua próxima missão para retribuir o favor!

Intervenção Divina: O termo literário é *deus ex machina* — "deus da máquina". Isso é o que acontece em uma história quando uma reviravolta se manifesta de uma forma inesperada (e geralmente insatisfatória) para resolver um elemento da história, comumente de uma forma que torna as ações dos personagens principais sem sentido. Mesmo grandes autores usam *deus ex machina* para resolver histórias de vez em quando, por isso o Mestre não precisa ter medo de usá-lo em seu jogo se as coisas estão indo de mal a pior. A guarda da cidade correndo para salvar os PdJs dos lobisomens no parágrafo anterior é um excelente exemplo de *deus ex machina*, assim como a clássica "intervenção divina." Neste caso, os PdJs são confrontados com uma situação impossível e o Mestre muda a situação de modo que eles possam, agora, alcançar seus objetivos, talvez depois de um PdJ pedir a ajuda de sua divindade.

O mestre pode quantificar intervenções divinas se assim o desejar no início de uma campanha. Ele diz a todos os jogadores que irão receber um número fixo de intervenções durante a campanha (muitas vezes é melhor limitar a apenas uma intervenção). Depois disso, o personagem pode usar esta intervenção divina para salvar a si mesmo ou ao grupo, talvez ao impedir um efeito que de outra forma causaria a morte de um personagem, ou conseguir fugir de uma armadilha mortal. O Mestre tem poder total sobre a forma como a intervenção é resolvida, é claro, para que os jogadores não sejam capazes de usar a intervenção divina para ignorar elementos do enredo que ele sabe que eles podem lidar — se um jogador tenta isso, basta dizer-lhe que o seu pedido de intervenção é negado e que ele pode guardar a sua intervenção para quando ela for realmente necessária.

Decreto do Mestre: A palavra do Mestre é a lei do jogo. Sua leitura das regras deve ser respeitada e cumprida. É fácil ficar preso em aspectos complicados durante o jogo, mas o jogo nunca é melhorado por longos e complexos argumentos sobre estas complicações entre os jogadores e o Mestre. Quando ocorrem complicações que envolvem a interpretação das regras, o Mestre deve ouvir o jogador e tomar a decisão o mais rápido possível sobre como resolver a situação. Se a regra em questão não é familiar ao Mestre, ele pode ir com a interpretação do jogador, mas com o conhecimento de que, após o jogo, ele vai ler sobre as regras e na próxima sessão terá uma decisão oficial. Alternativamente, o Mestre pode simplesmente decidir que algo funciona de uma forma que ajude o andamento da história, apesar dos argumentos mais lógicos ou apaixonados dos jogadores. Mesmo assim, ele deve uma explicação aos seus jogadores, após pesquisar a regra do jogo e se certificar de que sua decisão foi justa. Se ela não foi, ele pode alterá-la para o próximo jogo, se necessário.

Uma regra útil para manter na manga é simplesmente conceder a um jogador um bônus ou penalidade de +2 ou -2 a uma jogada de dados se ninguém na mesa tem certeza de como uma situação pode ser tratada pelas regras. Por exemplo, um personagem que tenta derrubar um golem de ferro em uma sala onde o piso é magnetizado poderia ganhar um bônus de +2 em sua tentativa, uma vez que a atração magnética exercida pelo chão ajuda a puxar o golem para baixo.

Lidar com a morte do PdJ: Eventualmente, por causa de má sorte ou táticas ruins, o personagem de um jogador vai morrer. Outros eventos como petrificação, paralisia, sono e atordoamento podem ter um efeito semelhante sobre o jogo como a morte de um PdJ, e os seguintes conselhos devem aplicar-se a esses efeitos também.

Quando um PdJ morre, seu jogador não tem mais nenhuma participação no jogo (a menos que ele tenha um seguidor ou outro NPC aliado dele para continuar a jogar). Este jogador tem de se sentar à mesa em silêncio, observando e esperando, enquanto todo mundo continua a se divertir com o jogo. Em alguns casos, o efeito é apenas temporário, se outro jogador for capaz de intervir para restaurar a vida do personagem (ou curar sua petrificação, retirar sua paralisia ou qualquer outro efeito); no entanto, quando um jogador deixa de jogar porque o seu personagem foi removido da ação, o Mestre tem um problema em suas mãos.

Quando tal evento ocorrer, continue com o jogo. Tente resolver

o conflito ou combate atual o mais rápido possível para que os jogadores possam abordar o problema de seu aliado morto. Se não há nenhuma maneira de restaurar a vida do PdJ morto e o grupo precisa retirar-se para a cidade para pagar uma *ressurreição*, o Mestre não deve demorar com o evento, forçando os PdJs a se defenderem de monstros errantes adicionais. Basta descrever o retorno à civilização o mais rápido possível, então o Mestre pode ajudar o jogador azarado a voltar para o jogo. A morte do PdJ muitas vezes é um grande momento para encerrar a sessão, de fato, já que o Mestre pode lidar com os detalhes da ressurreição fora de jogo por e-mail.

Se o jogador do personagem morto prefere passar para um novo personagem, o Mestre deve deixá-lo criar seu novo personagem na mesa. Neste caso, o jogador não precisa se sentar em torno da ação e ficar entediado — o ato de criar um novo personagem o envolve suficientemente para que o Mestre possa continuar o jogo com os PdJs sobreviventes. Assim que o novo personagem do jogador estiver pronto, os outros jogadores podem fazer uma pausa 5 ou 10 minutos enquanto o Mestre se afasta para conversar com o jogador e aprender sobre seu novo personagem, e trabalhar com o jogador uma forma de introduzir o novo personagem em jogo da forma mais rápida e perfeita possível.

Outra coisa que a morte de um PdJ pode causar é o inchaço de tesouro dos personagens sobreviventes. Se o grupo simplesmente divide ou vende o equipamento do PdJ morto, os jogadores sobreviventes podem se tornar obscenamente poderosos para seu nível. Se isso não incomodar o mestre, ele deve pelo menos garantir que o novo PdJ tenha equipamento igual em poder ao que agora é possuído pelo resto do grupo. Geralmente é uma solução muito mais fácil simplesmente assumir que o equipamento do antigo PdJ vá embora, quer seja enterrado com seu corpo ou enviado para seus parentes. Uma forma muito útil para resolver essa situação é a introdução do novo personagem do jogador como um prisioneiro que os PdJs resgataram, e que recebe o equipamento do antigo PdJ para equipá-lo pelo resto da aventura. É claro que isso nem sempre é uma solução elegante, mas pode ser uma boa maneira para manter os níveis de tesouro sob controle até que o novo PdJ possa vender parte do equipamento de seu antigo personagem para comprar um novo equipamento adequado à nova persona. Nessa situação, considere deixar o PdJ obter valor de revenda completo para seu equipamento, já que o Mestre não deve penalizá-lo por ter perdido um personagem com a avaria de metade do valor do equipamento que ele costumava ter.

Jogada de Dados: Alguns Mestres preferem jogar todos os seus dados na frente dos jogadores, deixando os resultados em aberto. Outros preferem fazer todas as jogadas atrás de um escudo, escondendo os resultados dos PdJs de modo que, se ele precisar, pode 'ajustar' os resultados dos dados para fazer o jogo fluir melhor. Nenhum caminho é o "correto"; o Mestre pode escolher o que quiser, ou até mesmo misturar e combinar como for melhor para ele. A única vez em que ele não deve revelar os resultados de uma jogada de dados para o personagem do jogador é quando o conhecimento do resultado da jogada daria um conhecimento ao jogador que ele não deveria ter. Um bom exemplo disto é um teste de resistência contra efeitos no qual o jogador não deve necessariamente perceber a que seu personagem foi exposto (como uma doença ou um veneno sutil, de ação prolongada), ou um teste de Percepção para detectar uma porta secreta que um PdJ elfo pode notar apenas de passagem.

Jogadores Problemáticos: Jogue o jogo por muito tempo e, eventualmente, o Mestre vai encontrar-se com um jogador problemático — é apenas um fato infeliz de qualquer passatempo que envolve várias pessoas que interagem em um evento orientado pelo time. Até certo ponto, o Mestre pode contar com outros jogadores para ajudar a mediar os problemas com o causador de problemas, mas às vezes ele precisa entrar em ação e solicitar ao jogador em questão para cessar o seu comportamento inapropriado. O Mestre não deve ter medo de pedir ao criador de problemas para sair da sessão de jogo se ele não corrigir o seu comportamento após um pedido educado, mas firme. Se os ânimos estão quentes entre vários jogadores, ele não deve hesitar em encerrar a sessão de jogo cedo, dando tempo aos jogadores para esfriar a cabeça e concluir o evento.

DIÁRIO DE CAMPANHA

Todos os Mestres devem manter um diário de campanha. Pode ser uma pasta simples contendo pilhas de papel, um fichário, um computador, um tablet, um notebook ou qualquer outra coisa em que ele possa fazer anotações. Ele usa esse diário para registrar seus pensamentos e ideias relacionadas ao jogo; como eles acontecem, antes, durante e depois da sessão de jogo. À medida que ele continua a campanha, ele vai, sem dúvida, precisar expandir seu diário. Periodicamente, o Mestre deve fazer um backup de seu diário, talvez copiando o conteúdo para um computador ou salvando-o em um DVD, ou apenas fotocopiar os conteúdos e guardar a cópia em um local seguro Nada é mais frustrante do que perder 3 anos de anotações sobre a campanha devido a uma falha de disco rígido ou um desastre natural!

DICAS DE CAMPANHA

Agora que o Mestre tem uma aventura ou duas prontas para os jogadores. Ele pode certamente manter essas aventuras como entidades separadas, e talvez até mesmo pedir que os jogadores façam novos personagens cada vez que ele iniciar uma nova aventura, o RPG *Pathfinder* assume que seus jogadores vão manter os mesmos personagens com eles ao ir de aventura em aventura, tornando-se mais poderosos a medida que acumulam experiência e tesouros.

Então, o que acontece entre as aventuras? Em que mundo essas aventuras ocorrem? Quem mora lá e o que os PdMs que não fazem parte das aventuras fazem? As respostas a essas e outras perguntas que compreendem o mundo, e a progressão específica das aventuras que seus PdJs realizam neste cenário é conhecida como uma campanha.

Existem muitos cenários de campanha publicados, o cenário de campanha das *Crônicas Pathfinder* é o cenário suposto para a maioria dos jogos que usam as regras do RPG *Pathfinder*, mas não é, de forma alguma, o único. Dezenas de editoras oferecem cenários intrigantes e detalhados para escolher, o Mestre ainda

pode usar cenários de jogos que usam regras bem diferentes das apresentadas neste livro, ou cenários que são inspirados por, ou copiadas diretamente de, uma série favorita de livros ou filmes. Mas para alguns, a parte mais gratificante de ser um Mestre é o ato de criar o seu próprio cenário de campanha e o mestrar para seus jogadores.

O ato de criação de uma campanha não é menos assustador do que a criação de um mundo. Ele pode rapidamente tornar-se esmagador, especialmente quando o mestre começar a considerar todas as áreas em que ele precisa se tornar um especialista. Se o mundo tem várias luas, como isso afeta as marés? Se ele optar por uma forma específica para o seu continente principal, o que isso faz com os ventos? Onde os desertos estão, e os pântanos? Quantos rios são demais para um local específico? Qual o impacto que uma nação tecnologicamente avançada de guerreiros tem sobre bárbaros de cultura xamanista que são seus vizinhos? Será que o mundo têm chocolate, café e abacates? Qual é a montanha mais alta do mundo, e por que ela é a mais alta? Há salmão e truta neste mundo, e se não houver, o que os ursos comem? Se o Mestre tem uma nação inspirada no Japão antigo, isso significa que ele precisa aprender japonês, a fim de nomear os PdMs que lá vivem? Existe pólvora neste mundo, e se não, por que não? O núcleo do mundo é fundido? Se não for, como é a magnetosfera deste mundo, ele ainda tem um polo norte? Até que ponto uma espada longa pesa se o mundo de campanha tem a metade do tamanho da Terra? O que acontece se o mundo de campanha tem a forma de um anel?

Por essas razões, é geralmente melhor assumir uma linha criativa mais parecida com a Terra para o mundo da primeira campanha. Outra dica útil é evitar detalhar tudo de uma vez. Ficar apenas um passo à frente de seus jogadores é, muitas vezes, tudo o que o Mestre precisa fazer, se ele sabe que a primeira aventura que vai acontecer é a exploração de um forte abandonado, ele não precisa se preocupar em detalhar nada além do entorno de 10 quilômetros, juntamente com, talvez, uma pequena aldeia para eles começarem a aventura. Se o Mestre sabe que a segunda aventura vai ser em uma mina assombrada nas montanhas, então ele tem o tempo que os PdJs levam para explorar o forte abandonado para detalhar a área entre a primeira vila e a região erma ao leste, onde se localiza a mina. Ao criar apenas o que precisa para mestrar os próximos jogos, ele lentamente, mas seguramente, constrói um todo maior e mantém sua sanidade.

Ainda assim, a atração da construção de um cenário de campanha inteiro é grande. Em muitas maneiras, criar seu próprio mundo é como um jogo totalmente diferente por si só, um Mestre normalmente começa a jogar o jogo mais vezes do que os seus jogadores, uma vez que, enquanto a próxima sessão não ocorre, o mestre planeja cidades e templos do mal e nações e masmorras e monstros até se dar por satisfeito. O *Guia do Mestre do Pathfinder RPG* fornece uma riqueza de conselhos mais avan-

çados e ferramentas que ele usa para construir seu mundo de campanha. O restante deste capítulo aborda uma série de temas diferentes para ajudá-lo. Esses tópicos apenas arranham a superfície das implicações e ideias que o Mestre vai enfrentar ao criar seu próprio mundo de campanha, mas podem ajudar a começar.

Custo de Vida

A fonte primária de renda de um aventureiro é o tesouro, e as suas principais aquisições são ferramentas e itens que ele precisa para continuar aventurando-se: magias, armas, itens mágicos, poções e afins. No entanto, o que dizer de coisas como comida? Aluguel? Impostos? Subornos? Compras?

O Mestre certamente pode lidar com esses gastos menores em detalhes durante o jogo, mas anotar cada vez que um PdJ paga por um quarto, compra água ou paga o imposto para atravessar o portão de uma cidade pode rapidamente tornar-se desagradável e cansativo. Se o Mestre não quiser realmente acompanhar esses custos menores da vida, ele pode optar por simplesmente ignorar esses pequenos pagamentos. Um método mais realista e fácil é fazer os PdJs pagarem o custo de vida cotidiano. No início de cada mês no jogo, um PdJ deve pagar uma quantidade de ouro igual ao estilo de vida que deseja viver caso ele não possa pagar o seu estilo desejado, cai para o primeiro que possa pagar.

Desprovido (0 PO/mês): O PdJ é um sem-teto e vive fora da cidade ou nas ruas. Um personagem destituído deve registrar cada compra, e pode precisar recorrer a testes de Sobrevivência ou roubo para se alimentar.

Pobre (3 PO/mês): O PdJ vive em salas comuns de tavernas, com seus pais ou em alguma outra situação comunitária. Este é o estilo de vida dos trabalhadores mais inexperientes e plebeus. Ele não precisa registrar as compras de refeições ou impostos que custam 1 PP ou menos.

Mediano (10 PO/mês): O PdJ vive em seu próprio apartamento, casa pequena ou local similar, este é o estilo de vida de peritos ou guerreiros mais capacitados ou qualificados. Ele pode localizar qualquer item não mágico que vale 1 PO ou menos entre os pertences de sua casa em 1d10 minutos, e não precisa registrar as compras de refeições ou impostos comuns que custam 1 PO ou menos.

Rico (100 PO/mês): O PdJ tem uma casa de tamanho considerável ou um bom conjunto de salas em uma pousada de qualidade. Ele pode localizar qualquer item não mágico que vale 5 PO ou menos entre os pertences de sua casa, em 1d10 minutos, e só precisa registrar as compras de refeições ou impostos acima de 10 PO.

Extravagante (1.000 PO/mês): O PdJ vive em uma mansão, castelo, ou outro local extravagante, podendo até possuir o edifício em questão. Esse é o estilo de vida da maioria dos aristocratas. Ele pode localizar qualquer item não mágico que vale 25 PO ou menos entre os pertences de sua casa em 1d10 minutos. Ele só precisa registrar as compras de refeições ou impostos acima de 100 PO.

Personagens Monstruosos

O Mestre deve decidir sobre o quão exótico seu mundo será no início. O RPG *Pathfinder* assume uma linha base que todos os PdJs, e a maioria dos PdMs do mundo civilizado, são de uma das sete raças apresentadas no Capítulo 2. O Mestre pode estreitar essas escolhas, talvez só existam seres humanos em seu mundo, ou talvez uma ou mais das raças do Capítulo 2 são raras o suficiente para serem quase lendas. Nesses casos, ele deve informar aos seus jogadores que as suas escolhas para raças são reduzidas, conforme o caso.

Por outro lado, talvez o mundo seja muito mais extravagante do que o mundo implícito. Nesse caso, o Mestre pode permitir que seus jogadores joguem com personagens de raças além daquelas mencionadas no Capítulo 2. O *Bestiário* do RPG *Pathfinder* tem muitas raças fora do padrão para escolher, mas o Mestre deve notar que a maioria dessas raças é significativamente mais poderosa do que as apresentadas no Capítulo 2 Qualquer raça que conceda Dados de Vida raciais é provavelmente muito potente como escolha para a maioria das campanhas. Como orientação geral, o Mestre deve aconselhar os seus jogadores a escolher raças de poder aproximadamente igual, usando os DV raciais de uma criatura (não o seu ND) como uma diretriz geral.

RAÇAS ALTERNATIVAS

Somente Mestres mais experientes devem considerar permitir aos jogadores jogar com outra raça que não as apresentadas no Capítulo 2, mas se ele quiser experimentar algo novo, as seguintes raças do *Bestiário do Pathfinder RPG* são boas opções como raças que estão perto do nível de poder das raças listadas no Capítulo 2.

- Aasimar
- Goblin
- Robgoblin
- Kobold
- Tritão
- Mite
- Orc
- Tengu
- Tiefling

As seguintes raças são um pouco mais potentes, devido ao fato de que elas possuem Dados de Vida raciais, modificadores de valores de habilidades excepcionais, ataques naturais ou outras habilidades incomuns. Estas raças são destinadas a serem inimigos monstruosos, não como raças de PdJs; e se o Mestre permitir que os jogadores joguem com uma dessas criaturas, ele deve permitir que os personagens que escolheram a partir da lista acima ou a partir das sete raças base iniciem o jogo no 2º nível.

- Boggard
- Bugbear
- Espreitador Sombrio
- Drow
- Duergar
- Gnoll
- Povo Lagarto
- Morlock
- Svirfneblin

Jogadores que desejam jogar com raças normais devem ser autorizados a começar em um nível mais alto, de modo que seus DV totais coincidam com os DV mais altos de uma raça fora do padrão no grupo.

ENCERRAR A CAMPANHA

No RPG *Pathfinder*, o 20° nível representa o topo de poder que a maioria dos mortais pode esperar alcançar, mas isso não significa que a campanha tem de percorrer todo o caminho até o 20° nível. Se o Mestre não tem uma campanha aberta onde os PdJs definem o ritmo e as metas, deve escolher um nível no qual ele deseja que o arco da história da campanha acabe. Ele deve conversar sobre isso com seus jogadores para se certificar de que ele está escolhendo uma faixa de nível em que eles estão confortáveis . Note que ele também pode estender ou encurtar a duração de uma campanha, selecionando uma progressão de XP lenta ou rápida. Se o Mestre optar por comandar uma campanha com um nível máximo menor do que 20, considere colocar o novo nível máximo em um ponto onde ele sinta que é o último nível viável e digno. Níveis ímpares são geralmente melhores do que os pares, pois a maioria dos conjuradores alcança um novo nível de magia em níveis ímpares. Múltiplos de 5 são bons, uma vez que estes múltiplos representam o último nível antes de um novo ataque. Parar no 9° nível é uma boa escolha, pois permite que os jogadores alcancem suas habilidades importantes, como inspirar a grandeza de um bardo, imunidade ao veneno de um druida, terceira potência de linhagem de um feiticeiro, *e teleporte e reviver os mortos* como magias definidoras. Da mesma forma, o 13° nível funciona bem, dando habilidades importantes como a resistência a magia de um monge ou magias como *teleporte maior, desejo restrito* e *ressurreição.* Definir um limite de nível menor que 20 permite que o Mestre o use como um limite que pode ser alterado. Se o arco da história da campanha vai além do que ele tinha originalmente planejado, seus jogadores podem continuar a receber níveis e novas habilidades além do que ele estimou. Como as classes apresentadas no Capítulo 3 não têm regras adicionais fornecidas além do 20° nível, estabelecer um arco de campanha que acabe no 20° nível exige grande controle e, invariavelmente, alguma manipulação parte do Mestre para garantir que a história acabe antes dos PdJs receberem XP o suficiente para chegarem, teoricamente, ao 21° nível.

Além do 20° Nível

Embora o Capítulo 3 não descreva o que acontece após o 20° nível, isso não quer dizer que não haja recursos disponíveis para o Mestre se ele quiser continuar sua campanha para o nível 21 e além. Regras para jogar com níveis épicos existem em inúmeros produtos que são compatíveis com o RPG *Pathfinder*, embora em muitos casos, essas regras alternativas possam proporcionar problemas imprevistos. Por exemplo, se o mundo da campanha é povoado por criaturas e vilões que, no limite superior de seu poder podem desafiar um personagem de 20° nível, aonde este personagem de nível épico irá para encarar novos desafios? O Mestre pode criar um cenário inteiramente novo de campanha, um conjunto em planos diferentes, planetas ou dimensões além de onde seus jogadores passaram os primeiros 20 níveis, e isso significa um monte de trabalho.

A Paizo pode, eventualmente, publicar regras para levar o jogo para estes reinos épicos, mas se o Mestre não pode esperar e prefere não usar as regras de conteúdo aberto para o jogo de nível épico existente, pode usar as seguintes diretrizes breves para continuar além do 20° nível. Note que essas diretrizes não são robustas o suficiente para manter o jogo vibrante e interessante por conta própria por muito tempo além do 20° nível, mas devem funcionar para uma campanha que precisa de, digamos, 22 ou 23 níveis de experiência para encerrar. Da mesma forma, o Mestre pode usar essas regras para criar PdMs superpoderosos para enfrentar personagens de 20° nível.

Pontos de Experiência: Para ganhar um nível além do 20°, um personagem deve dobrar os pontos de experiência necessários para atingir o nível anterior. Assim, supondo que a campanha seguiu a progressão média de XP, um personagem de nível 20 precisa de 2.100.000 XP para alcançar o 21° nível, uma vez que ele precisava de 1.050.000 XP para atingir o 20° nível. Ele precisa então 4.200.000 XP para atingir o 22° nível, 8.400.000 XP para atingir o 23° nível e assim por diante.

Escalonando Poderes: Dados de Vida, bônus base de ataque e testes de resistência continuam a aumentar no mesmo ritmo além do 20° nível conforme apropriado para a classe em questão. Observe que nenhum personagem pode ter mais do que 4 ataques com base em seu bônus base de ataque. Note também que, quanto mais longe do 20° nível, maior se torna a diferença entre os testes de resistência bons e ruins. O Mestre deve avisar os jogadores que, para personagens de alto nível, é muito importante melhorar seus testes de resistência ruins. Habilidades de classe que têm uma taxa de crescimento definida, como a redução de dano de um bárbaro, talentos bônus de um guerreiro e treinamento com armas, punir o mal do paladino ou ataque furtivo de um ladino, continuam a progredir na mesma taxa.

Magias: O nível de conjurador de um mago continua a aumentar em um para cada nível além do 20° nível. A cada nível ímpar, ele ganha acesso a um novo nível de magia acima do seu nível máximo anterior, ganhando uma cota de magia nesse novo nível. Essas cotas de magia podem ser usadas para preparar ou conjurar magias ajustadas por talentos metamágicos ou qualquer magia conhecida de níveis mais baixos. A cada nível de número par um mago ganha cotas de magias adicionais iguais à magia de nível mais alto que ele atualmente pode conjurar. Ele pode dividir estas novas cotas do jeito que desejar entre as cotas que atualmente possui.

Por exemplo, um mago de 21° nível recebe uma única cota de magia de 10° nível, em que ele pode preparar qualquer magia de nível 1 a 9, ou em que ele pode preparar uma magia metamágica que resulta em um nível de magia efetivo de 10 (*como convocar criaturas IX* estendido, ou *desintegrar* acelerado). No 22° nível ele recebe 10 cotas de magias, e pode ganhar 10 cotas magias de 1° nível por dia, duas cotas de 5° nível por dia, uma cota de 7° nível e uma cota de magia de 3° nível por dia ou outra cota de magia de 10° nível por dia. No 23° nível, ele recebe uma única cota de magia de 11° nível e assim por diante.

Conjuradores que têm um número limitado de magias conhecidas (como bardos e feiticeiros) podem optar por qual benefício recebem (um novo nível de magias ou um número de cotas de magia) ou aprender mais duas magias de qualquer nível que atualmente podem conjurar.

O Mestre pode querer ajustar ainda mais a taxa de ganho de nível de magia para classes que ganham magias mais lentamente do que as classes de conjurador mais dedicadas (como paladinos e patrulheiros).

Multiclasse/Classes de Prestígio: A maneira mais simples para avançar além do 20º nível é simplesmente tornar o personagem multiclasse ou escolher níveis em uma classe de prestígio, caso em que o personagem recebe todas as habilidades do novo nível de classe normalmente. Essa é uma forma mais eficaz de manter o 20º nível como um limite fixo para o nível de classe, mas não como um limite fixo para o nível total de personagem.

13 AMBIENTE

O mercenário escalou desesperadamente do bueiro para a rua, mas mal teve tempo de gritar "corram!" para a multidão antes que a grade, e a rua em si, explodissem atrás dele. Um otyugh imundo rugiu ao atravessar a estreita passagem, ignorando-a, enquanto pedras, um vagão e até um transeunte inocente voaram para longe. Seguiu-se o pânico.

Da segurança de uma varanda no telhado da taverna, Lorde Vashten acenou tristemente para o caos abaixo ao virar-se para sua ilustre convidada, Condessa Lianna:

– Este é o problema dos aventureiros, minha cara. Eles não têm o bom senso de manter a confusão em seu lugar.

Do deserto sem vida a masmorra cheia de armadilhas, o meio ambiente ajuda a definir o mundo. Trazer o cenário à vida pode ajudar a criar uma experiência vibrante e envolvente.

Este capítulo contém as regras para ajudar o Mestre a gerenciar o mundo do jogo, incluindo as regras para masmorras e as suas características, armadilhas, vários tipos de terreno e perigos ambientais.

MASMORRAS

De todos os lugares estranhos que um aventureiro pode explorar, nenhum é mais mortal do que a masmorra. Estes labirintos cheios de armadilhas mortais, monstros famintos e tesouro inestimável testam todas as habilidades que um personagem possui. Essas regras podem ser aplicadas a masmorras de qualquer tipo, desde a carcaça de um navio afundado a um vasto complexo de cavernas.

Tipos de Masmorras

Os quatro tipos básicos de masmorras são definidos por seu status atual. Muitas masmorras são variações sobre estes tipos básicos ou combinações de mais de um deles. Às vezes, masmorras antigas são usadas repetidas vezes por diferentes habitantes para diferentes fins.

Estrutura em Ruínas: Outrora ocupado, este lugar agora está abandonado (totalmente ou em parte) pelo seu criador ou criadores originais, e outras criaturas perambulam por ele. Muitas criaturas subterrâneas procuram construções subterrâneas abandonadas para fazer suas tocas. Todas as armadilhas que possam existir foram provavelmente disparadas, mas bestas errantes são bem comuns.

Estrutura Ocupada: Este tipo de masmorra ainda está em uso. Criaturas (geralmente inteligentes) vivem lá, embora elas possam não ser os criadores da masmorra. Uma estrutura ocupada pode ser um lar, uma fortaleza, um templo, uma mina ativa, uma prisão ou um quartel-general. Esse tipo de masmorra é menos propenso a ter armadilhas ou bestas errantes, e é mais propenso a ter uma guarda organizada, tanto como vigias quanto em patrulha. Armadilhas ou bestas errantes que podem ser encontradas estão geralmente sob o controle dos ocupantes. Estruturas ocupadas têm mobiliário para atender os moradores, bem como decoração, suprimentos e a capacidade para que os ocupantes possam se mover. Os habitantes podem ter um sistema de comunicações, e quase certamente controlam uma saída para o exterior.

Algumas masmorras são parcialmente ocupadas, parcialmente vazias ou em ruínas. Nesses casos, os ocupantes tipicamente não são os construtores originais, mas sim um grupo de criaturas inteligentes que criaram sua base, toca ou fortificação dentro de uma masmorra abandonada.

Armazenagem Segura: Quando as pessoas querem proteger algo, elas às vezes enterram este objeto no subsolo. Se o item protegido é um tesouro fabuloso, um artefato proibido ou o corpo de uma figura importante, esses objetos valiosos são colocados dentro de uma masmorra e cercados por barreiras, armadilhas e guardas.

A masmorra de armazenagem segura é a mais propensa a ter armadilhas, e menos propensa a ter bestas errantes. Este tipo de masmorra é normalmente construído pela função, e não pela aparência, mas às vezes possui ornamentações em forma de estátuas ou paredes pintadas. Isto é particularmente verdadeiro para os túmulos de pessoas importantes.

Por vezes, uma abóbada ou uma cripta é construída de tal maneira a alojar seus responsáveis vivos. O problema com essa estratégia é que algo deve ser feito para manter as criaturas vivas entre as tentativas de intrusão. Magia geralmente é a melhor solução para fornecer alimentos e água para essas criaturas. Construtores de cofres ou tumbas costumam usar criaturas mortas-vivas ou construtos, que não têm nenhuma necessidade de sustento ou descanso, para guardar suas masmorras. Armadilhas mágicas podem atacar os invasores, convocando monstros na masmorra que desaparecem quando a tarefa é concluída.

Complexo de Cavernas Naturais: Cavernas subterrâneas servem como lar para todos os tipos de monstros subterrâneos. Criadas naturalmente e ligadas por sistemas de túneis labirínticos, estas cavernas não possuem qualquer tipo de padrão, ordem, ou decoração. Sem uma força inteligente por trás de sua construção, este tipo de masmorra é a menos propensa a ter armadilhas ou até mesmo portas.

Fungos de todos os tipos prosperam em cavernas, por vezes crescendo em grandes florestas de cogumelos. Predadores subterrâneos rondam estas florestas em busca de criaturas mais fracas que se alimentam de fungos. Algumas variedades de fungo emitem um brilho fosforescente, proporcionando um complexo de cavernas naturais com a sua própria fonte de luz limitada. Em outras áreas, uma magia *luz do dia* ou efeito mágico similar pode fornecer luz suficiente para plantas verdes crescerem.

Complexos de cavernas naturais muitas vezes se conectam com outros tipos de masmorras; as cavernas podem ter sido descobertas durante a construção de masmorras. Um complexo de cavernas pode conectar duas masmorras independentes, às vezes criando um estranho ambiente misto. Um complexo de cavernas naturais que se junta com outra masmorra, muitas vezes, fornece uma rota pela qual as criaturas subterrâneas encontram seu caminho para uma masmorra construída.

Terreno de Masmorra

As seguintes regras cobrem os terrenos básicos que podem ser encontrados em uma masmorra.

Paredes

Paredes de alvenaria geralmente são pedras empilhadas em cima umas das outras, mas nem sempre mantidas em seu lugar com argamassa. Muitas vezes são usadas para dividir masmorras em corredores e câmaras. As paredes de uma masmorra também podem ser cortadas a partir de rocha sólida, deixando-as com uma aparência áspera, talhada. Outras paredes de masmorra podem ser de pedra lisa, sem a mácula de uma caverna natural. Paredes de masmorras são difíceis de quebrar ou passar, mas elas são geralmente fáceis de escalar.

Paredes de Alvenaria: O tipo mais comum de parede em uma masmorra, paredes de alvenaria geralmente têm, pelo menos, meio metro de espessura. Muitas vezes, essas paredes possuem rachaduras antigas e fendas, e limos perigosos ou pequenos monstros, às vezes, vivem nestas áreas à espera de uma presa. Paredes de alvenaria bloqueiam tudo menos os ruídos mais altos. É preciso um teste de Escalar com CD 20 para mover-se ao longo de uma parede de alvenaria.

Tabela 13-1: Paredes

Tipo de Parede	Espessura Típica	CD para Quebrar	Dureza	Pontos de Vida[1]	CD para Escalar
Alvenaria	30 cm	35	8	90 PV	20
Alvenaria superior	30 cm	35	8	90 PV	25
Alvenaria reforçada	30 cm	45	8	180 PV	20
Pedra talhada	90 cm	50	8	540 PV	25
Pedra bruta	1,5 m	65	8	900 PV	15
Ferro	7,5 cm	30	10	90 PV	25
Papel	Fino como uma folha	1	—	1 PV	30
Madeira	15 cm	20	5	60 PV	21
Tratado magicamente[2]	—	+20	×2	×2[3]	—

[1] Por seção de 3 metros quadrados.
[2] Este modificador pode ser aplicado a qualquer tipo de muralha.
[3] Ou 50 pontos de vida adicionais, o que for maior.

Paredes de Alvenaria Superior: Às vezes, as paredes de alvenaria são melhor construídas (com uma superfície suave, pedras melhor encaixadas e com menos rachaduras) e, ocasionalmente, essas paredes superiores são cobertas com estuque. Paredes cobertas muitas vezes apresentam pinturas, relevos esculpidos ou outra decoração. Paredes de alvenaria superior não são mais difíceis de destruir do que paredes de alvenaria regulares, mas são mais difíceis de escalar (CD 25).

Paredes de Alvenaria Reforçada: Trata-se de paredes de alvenaria com barras de ferro em um ou ambos os lados, ou mesmo colocadas dentro da parede, para fortalecê-la. A dureza de uma parede reforçada continua a mesma, mas seus pontos de vida são dobrados e a dificuldade do teste de Força para rompê-la aumenta em 10.

Paredes de Pedra Talhada: Tais paredes geralmente resultam quando uma câmara ou passagem é escavada através de rocha sólida. A superfície áspera de uma parede talhada frequentemente fornece ranhuras minúsculas onde fungos crescem e fissuras onde vermes, morcegos e serpentes subterrâneas vivem. Quando tal parede tem um "outro lado" (o que significa que separa duas câmaras da masmorra), a parede geralmente tem pelo menos 1,5 metros de espessura; qualquer parede mais fina incorre no risco de entrar em colapso sob o peso de toda a carga de pedra sobre ela. É preciso um teste de Escalar com CD 25 para escalar uma parede de pedra talhada.

Paredes de Pedra Bruta: Estas superfícies são irregulares e raramente planas. Elas são suaves ao toque, mas cheias de pequenos buracos, alcovas escondidas e ranhuras em diversas alturas. Elas também são geralmente molhadas ou pelo menos úmidas, já que água é o mais frequente criador de cavernas naturais. Quando tal parede tem um "outro lado", a parede geralmente tem pelo menos 2,5 metros de espessura. É preciso um teste de Escalar com CD 15 para escalar uma parede de pedra bruta.

Paredes de Ferro: Estas paredes são colocadas dentro de masmorras ao redor de lugares importantes, como cofres.

Paredes de Papel: Paredes de papel são colocadas como telas para bloquear a linha de visão, e nada mais.

Paredes de Madeira: Paredes de madeira muitas vezes são instaladas como adições recentes a masmorras mais antigas, usadas para criar currais, silos de armazenamento e estruturas temporárias ou apenas para fazer uma série de pequenas salas de uma maior.

Paredes com Tratamento Mágico: Estas paredes são mais fortes do que a média, com maior dureza, mais pontos de vida e uma CD maior para escalada. Magia normalmente pode dobrar a dureza e pontos de vida de uma parede e adicionar até + 20 para a Classe de Dificuldade. Uma parede tratada magicamente ganha também um teste de resistência contra magias que podem afetá-la, com um teste de resistência igual a 2 + 1/2 do nível de conjurador da magia que reforça a parede. Criar uma parede mágica requer o talento Criar Itens Maravilhosos e a despesa de 1.500 PO para cada seção de 3 metros quadrados de parede.

Paredes com Seteiras: Paredes com seteiras podem ser feitas de qualquer material durável, mas são mais comumente feitas de alvenaria, pedras talhadas ou madeira. Essa parede permite que os defensores disparem flechas ou virotes de besta contra intrusos atrás da segurança da parede. Arqueiros atrás de seteiras possuem cobertura melhorada que lhes garante um bônus de +8 na Classe de Armadura, um bônus de +4 em testes de Reflexos e os benefícios da característica de classe Evasão Aprimorada.

Pisos

Tal como acontece com as paredes, pisos de masmorras vêm em muitos tipos.

Piso de Pedra: Como as paredes de alvenaria, o piso de pedra é construído com pedras assentadas. Elas são geralmente rachadas e apenas levemente niveladas. Gosmas e mofos crescem em suas fendas. Às vezes, água corre em riachos entre as pedras ou se assenta em poças estagnadas. O piso de pedra é o piso mais comum dentro de uma masmorra.

Piso de Pedra Irregular: Com o tempo, alguns pisos podem se tornar tão desiguais que um teste de Acrobacia com CD 10 é necessário para correr ou investir quando sobre esta superfície. Uma falha significa que o personagem não pode se mover nesta rodada. Um piso traiçoeiro como este deve ser a exceção, não a regra.

Piso de Pedra Talhada: Ásperos e irregulares, pisos de pedra talhada são geralmente cobertos com pedras soltas, cascalho, terra ou outros detritos. Um teste de Acrobacia com CD 10 é necessário para correr ou investir através de tal piso. Uma falha

significa que o personagem ainda pode agir, mas não pode correr ou investir nesta rodada.

Cascalho Leve: Pequenas lascas de cascalho espalhadas pelo piso. Cascalho leve adiciona 2 para a CD de testes de Acrobacia.

Cascalho Pesado: O piso é coberto com cascalho de todos os tamanhos. É necessário o custo de movimentação de 2 quadrados para entrar em um quadrado com cascalho pesado. Cascalho pesado acrescenta +5 a CD de testes de Acrobacia, e acrescenta +2 a CD de testes de Furtividade.

Piso de Pedra Lisa: Pisos com acabamento fino, e às vezes até mesmo polidos, são encontrados apenas em masmorras feitas por construtores capazes e cuidadosos.

Piso de Pedra Natural: O chão de uma caverna natural é tão desigual quanto suas paredes. Cavernas raramente têm superfícies planas de qualquer tamanho. Em vez disso, seus pisos têm muitos desníveis. Alguns pavimentos adjacentes podem variar de altura em apenas 30 centímetros, de modo que se deslocar de um para o outro não é mais difícil do que subir um degrau de escada, mas em outros lugares o chão pode de repente descer ou subir muitos metros, exigindo um teste de Escalar para ir de um piso a outro. A menos que o caminho tenha sido usado e bem marcado no chão de uma caverna natural, o custo de movimentação é de 2 quadrados para cada quadrado no piso de pedra natural, e a CD dos testes de Acrobacia aumenta em +5. Correr e investir são impossíveis, a não ser ao longo de trilhas.

Escorregadio: Água, gelo, gosma ou sangue podem tornar qualquer um dos pisos de masmorra descritos nesta seção mais traiçoeiros. Pisos escorregadios aumentam a CD dos testes de Acrobacia em +5.

Grade: Uma grade muitas vezes cobre um poço ou uma área menor que o piso principal. Grades são normalmente feitas a partir de ferro, porém as maiores também podem ser feitas a partir de troncos com aros de ferro. Muitas grades têm dobradiças para permitir acesso ao que se encontra abaixo (tais grades podem ser barricadas como qualquer porta), enquanto outras são permanentes e projetadas para não se mover. Uma grade de ferro típica de 2,5 centímetros de espessura tem 25 pontos de vida, dureza 10, e uma CD de 27 para testes de Força para rompê-la ou arrancá-la de seu lugar.

Beiral: Beirais permitem que criaturas andem sobre alguma área mais baixa. Eles muitas vezes circulam poços, percorrem rios subterrâneos, formam saliências em torno de quartos amplos ou fornecem um lugar para ficar, enquanto os arqueiros atiram contra os inimigos abaixo. Beirais estreitos (30 cm de largura ou menos) exigem que aqueles que se deslocam ao longo deles façam um testes de Acrobacia. Uma falha resulta na queda do personagem em movimento para fora do beiral. Beirais às vezes têm grades ao longo de sua borda. Nesse caso, os personagens recebem um bônus de circunstância de +5 em testes de Acrobacia para se mover ao longo do beiral. Um personagem que está ao lado de uma grade recebe um bônus de circunstância de +2 em seu teste resistido de Força para evitar que um encontrão o arremesse para fora. Beirais também podem ter paredes baixas de 60 a 90 centímetros de altura ao longo de suas bordas. Tais paredes fornecem cobertura contra os agressores dentro de 10 metros do outro lado da parede, desde que o alvo esteja mais perto do muro do que o atacante.

Piso Transparente: Pisos transparentes, feitos de vidro reforçado ou materiais mágicos (até mesmo uma muralha de energia), permitem que um ambiente perigoso seja visto de cima com segurança. Pisos transparentes são, por vezes, colocados sobre piscinas de lava, arenas, tocas de monstros e câmaras de tortura. Eles podem ser usados por defensores para vigiar áreas-chave contra intrusos.

Piso Deslizante: Um piso deslizante é um tipo de alçapão concebido para ser movido e, assim, revelar algo que está abaixo dele. Um piso deslizante típico se move tão lentamente que qualquer pessoa em pé sobre ele pode evitar cair no fosso que ele cria, assumindo que haja outro lugar para ir. Se tal piso desliza rapidamente o suficiente para que haja uma chance de um personagem cair no que se encontre abaixo (um poço de espetos, um barril de óleo em chamas ou uma piscina cheia de tubarões), então se trata de uma armadilha.

Piso com Armadilha: Alguns pisos são projetados para tornarem-se perigosos de repente. Com a aplicação de apenas a quantidade certa de peso ou se alguém puxar uma alavanca em algum lugar próximo, espetos se projetam a partir do chão, torrentes de vapor ou chama são disparados por buracos escondidos, ou todo o piso se inclina. Estes pisos estranhos às vezes são encontrados em arenas, projetados para tornar os combates mais emocionantes e mortais. Construa estes pisos como qualquer outra armadilha.

Portas

Portas em masmorras são muito mais do que meras entradas e saídas. Muitas vezes elas podem ser encontros por si mesmos. Portas de masmorra vêm em três tipos básicos: de madeira, pedra e ferro.

Portas de Madeira: Construída com tábuas grossas pregadas juntas, às vezes amarradas com ferro para reforço (e para reduzir o inchaço da umidade da masmorra), portas de madeira são o tipo mais comum. As portas de madeira estão disponíveis em diferentes formas: simples, boa e forte. Portas simples (CD para quebrar 15) não se destinam a impedir a entrada de atacantes motivados. Portas boas (CD para quebrar 18) são mais resistentes e de longa duração, mas ainda não são destinadas a levar muito castigo. Portas fortes (CD para quebrar 25) possuem reforços em ferro e são uma barreira resistente para aqueles que tentam passar por elas. Dobradiças de ferro prendem a porta ao seu batente, e normalmente um grande anel de ferro serve de maçaneta para ajudar a abri-la. Por vezes, em vez de um anel de ferro, uma porta tem um ferrolho: uma barra em um, ou em ambos os lados da porta que serve como uma tranca. Em masmorras habitadas, estas portas são geralmente bem conservadas (não emperradas) e desbloqueadas, embora as áreas importantes permaneçam trancadas, se possível.

Pedra: Esculpida em blocos sólidos de pedra, estas portas pesadas são, muitas vezes, construídas de modo que girem quando abertas, apesar de anões e outros artesãos qualificados serem capazes de criar dobradiças fortes o suficiente para manter-se afixadas a uma porta de pedra. Portas secretas escondidas dentro de uma parede de pedra são geralmente feitas de pedra. De qualquer forma, essas portas são barreiras difíceis de transpor e protegem algo importante. Assim, elas muitas vezes permanecem trancadas ou barricadas.

Ferro: Enferrujada, mas robusta, portas de ferro em uma mas-

Tabela 13-2: Portas

Tipo de Porta	Espessura Típica	Dureza	Pontos de Vida	CD para quebrar: Emperrada	CD para quebrar: Trancada
Madeira simples	2,5 cm	5	10 PV	13	15
Madeira boa	2,5 cm a 3 cm	5	15 PV	16	18
Madeira forte	5 cm	5	20 PV	23	25
Pedra	10 cm	8	60 PV	28	28
Ferro	5 cm	10	60 PV	28	28
Porta levadiça de madeira	7,5 cm	5	30 PV	25*	25*
Porta levadiça de ferro	5 cm	10	60 PV	25*	25*
Cadeado	—	15	30 PV	—	—
Dobradiça	—	10	30 PV	—	—

* CD para levantar. Use os valores apropriados da porta para quebrá-la.

morra são articuladas como portas de madeira. Estas portas são a forma mais dura de porta não mágica. Elas geralmente permanecem trancadas ou barricadas.

Quebrar Portas: Portas de masmorra podem ser trancadas, possuir armadilhas, ser reforçadas, ser barricadas, magicamente seladas ou, às vezes, simplesmente emperradas. Todos, com exceção dos personagens mais fracos podem, eventualmente, derrubar uma porta com uma ferramenta pesada como uma marreta, e várias magias e itens mágicos oferecem maneiras fáceis de abrir ou arrombar uma porta trancada.

A tentativa de literalmente derrubar a porta com uma arma de corte ou concussão usam a dureza e pontos de dados na Tabela 13-2. Ao atribuir uma CD para uma tentativa de derrubar uma porta, use as seguintes diretrizes.

CD *10 ou Menor:* uma porta que qualquer um pode forçar ou abrir.

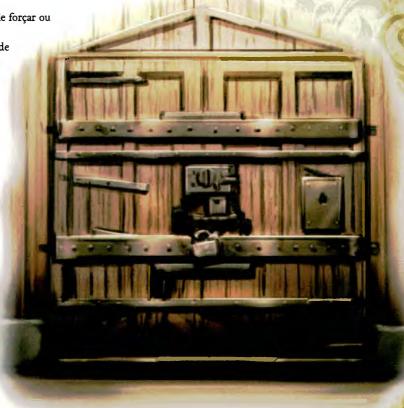
CD *11–15:* uma porta que uma pessoa forte pode quebrar com uma tentativa, ou uma pessoa comum pode ser capaz de romper com poucas tentativas.

CD *16–20:* uma porta que quase todos poderiam quebrar, mas que leva tempo.

CD *21–25:* uma porta que só uma pessoa forte ou muito forte tem uma esperança de quebrar, provavelmente não na primeira tentativa.

CD *26 ou Maior:* uma porta que só uma pessoa excepcionalmente forte tem a esperança de quebrar.

Fechaduras: Portas de masmorras são frequentemente trancadas, portanto, a perícia Operar Mecanismo é essencial. Fechaduras são geralmente construídas na porta, ou na extremidade oposta das dobradiças ou mesmo no meio da porta. Fechaduras incrustadas tanto controlam uma barra de ferro que se projeta para fora da porta até encaixar-se no batente, ou então uma barra de ferro (ou de madeira) de correr ou que repousa por trás de toda a porta. Por contraste, cadeados não estão embutidos e geralmente são seguros por meio de dois anéis, um na porta e o outro na parede. Fechaduras mais complexas, tais como fechaduras de segredo e travas de quebra-cabeça, são geralmente construídas na própria porta. Como tais fechaduras sem chave são maiores e mais complexos, eles são normalmente encontrados apenas em portas resistentes (portas de madeira forte, pedra ou ferro).

A CD para o teste de Operar Mecanismo para arrombar uma fechadura muitas vezes fica na faixa de 20 a 30, apesar de que fechaduras com CD inferiores ou superiores podem existir. A porta pode ter mais de uma fechadura, sendo que cada uma deve ser arrombada separadamente. As fechaduras frequentemente possuem armadilhas, geralmente com agulhas envenenadas que se estendem para picar o dedo de um ladino.

Quebrar uma fechadura às vezes é mais rápido do que quebrar a porta inteira. Se um PdJ quer bater em uma fechadura com uma arma, trate a fechadura típica como tendo dureza 15 e 30 pontos de vida.

Uma fechadura só pode ser quebrada se puder ser atacado separadamente da porta, o que significa que uma fechadura embutida é imune a este tipo de tratamento. Em uma masmorra ocupada, cada porta fechada deve ter uma chave em algum lugar.

Uma porta especial pode ter uma fechadura sem chave, normalmente exigindo que a combinação certa de alavancas próximas seja manipulada ou que os símbolos corretos sejam pressionados em um teclado na sequência correta para abrir a porta.

Portas Emperradas: Masmorras são normalmente úmidas e, muitas vezes, as portas ficam emperradas, principalmente portas de madeira. Suponha que cerca de 10% de portas de madeira e 5% das portas de outros materiais estão emperradas. Estes números podem dobrar (10% e 20%, respectivamente) para masmorras há muito abandonadas ou negligenciadas.

Portas Barricadas: Quando os personagens tentam arrombar uma porta barricada, é a qualidade da barra que importa, e não o material da porta. É preciso um teste de Força com CD 25 para quebrar uma porta com uma barra de madeira, e um teste de Força com CD 30 se a barra é feita de ferro. Os personagens podem atacar a porta e destruí-la, deixando a barra pendurada na passagem, agora aberta.

Selos Mágicos: Uma magia como *tranca arcana* pode desencorajar a passagem por uma porta. Uma porta com a magia *tranca arcana* sobre ela é considerada trancada, mesmo que ela não possua uma fechadura física. É preciso uma magia *arrombar*, ou *dissipar magia* ou um teste de Força de sucesso para abrir essa porta.

Dobradiças: A maioria das portas possui dobradiças, exceto portas de correr. Elas têm geralmente faixas ou sulcos, permitindo que deslizem facilmente para o lado.

Dobradiça Padrão: Estas dobradiças são de metal, unindo a borda da porta à estrutura do batente ou parede. Lembre-se que a porta se abre para o lado das dobradiças. Então, se as dobradiças são do lado dos PdJs, a porta se abre em direção a eles, caso contrário, ela abre para longe deles. Aventureiros podem desmontar as dobradiças, uma de cada vez com testes de Operar Mecanismo bem sucedidos (supondo que as dobradiças estão do lado deles da porta, é claro). Essa tarefa tem uma CD 20, porque a maioria das dobradiças é enferrujada ou emperrada. Quebrar uma dobradiça é difícil. A maioria tem dureza 10 e 30 Pontos de vida. A CD para quebrar uma dobradiça é a mesma da porta.

Dobradiças Embutidas: Estas dobradiças são muito mais complexas do que as dobradiças comuns e são encontradas apenas em áreas de excelente construção. Estas dobradiças são construídas na parede e permitem que a porta se abra em qualquer direção. Os PdJs não podem acessar as dobradiças para fuçar nelas, a menos que eles quebrem o batente da porta ou a parede. Dobradiças embutidas são normalmente encontradas em portas de pedra, mas às vezes em portas de madeira ou de ferro também.

Pivôs: Pivôs não são realmente dobradiças, mas saliências simples que sobressaem da parte superior e inferior da porta, e se encaixam em furos no batente da porta, permitindo que a porta gire. As vantagens de pivôs são que eles não podem ser desmontados como dobradiças e são simples de fazer. A desvantagem é que uma vez que os pivôs da porta seguem o seu centro de gravidade (tipicamente, no meio), nada maior do que metade da largura da porta pode atravessá-la sem se espremer. Portas com pivôs são geralmente de pedra e, muitas vezes, bastante amplas para superar essa desvantagem. Outra solução consiste em colocar o pivô para um lado e ter a porta sendo mais espessa neste lado e mais fina em direção à outra extremidade, de modo que ela se abra como uma porta normal. Portas secretas nas paredes muitas vezes giram sobre em pivôs, já que a falta de dobradiças facilita esconder a presença da porta. Pivôs também permitem que objetos, como estantes, possam ser usados como portas secretas.

Portas Secretas: Disfarçado como um pedaço nu de parede (no chão ou no teto), uma estante, uma lareira ou uma fonte, uma porta secreta leva a uma passagem ou sala secreta. Alguém examinando a área encontra uma porta secreta, se houver, com um teste bem-sucedido de Percepção (CD 20 para uma porta secreta típica até CD 30 para uma porta secreta bem escondida).

Muitas portas secretas requerem métodos especiais de abertura, como botões ocultos ou placas de pressão. Portas secretas podem abrir como portas normais, ou elas podem girar, deslizar, afundar, subir ou mesmo baixar como uma ponte levadiça para permitir o acesso. Construtores podem colocar uma porta secreta perto do chão ou no alto de uma parede, o que a torna difícil de encontrar ou alcançar. Magos e feiticeiros têm uma magia, *passagem invisível*, que lhes permite criar uma porta secreta mágica que só eles podem usar.

Portas Mágicas: Encantada pelos construtores originais, uma porta pode falar com os exploradores e direcioná-los para longe. Pode ser protegida de danos, ter sua dureza aumentada ou receber mais pontos de vida, bem como um bônus melhorado no teste de resistência contra *desintegrar* ou magias similares. Uma porta mágica pode não levar para o espaço atrás dela, mas em vez disso ser um portal para um lugar distante ou até mesmo outro plano de existência. Outras portas mágicas podem exigir senhas ou chaves especiais para abri-las.

Portas Levadiças: Estas portas especiais consistem de ferro ou de madeira amarrada com ferro que descem de recessos nos limites mais altos de arcos e portões. Às vezes, uma porta levadiça é feita de travessas que criam uma grade, às vezes não. Tipicamente levantada por meio de um guincho ou um cabrestante, uma porta levadiça pode ser fechada rapidamente, e os veios terminam em espigões que desencorajam qualquer um a ficar em pé abaixo (ou a tentar mergulhar sob ela enquanto ela cai). Uma vez que ela é solta, uma porta levadiça fecha a passagem, normalmente ela é tão grande que nenhuma pessoa normal pode levantá-la. Em qualquer caso, levantar uma porta levadiça de menor porte requer um teste de Força com CD 25.

Muralhas, Portas e Magias de Detecção

Paredes de pedra, de ferro e portas de ferro são geralmente espessas o suficiente para bloquear a maioria das magias de detecção, como *detectar pensamentos*. Paredes de madeira, portas de madeira e portas de pedra geralmente não são grossas o suficiente para fazê-lo. Uma porta de pedra secreta construída em uma parede é tão grossa quanto a própria parede (pelo menos 30 centímetros) e bloqueia a maioria das magias de detecção.

Escadas

Escadas são os meios mais comuns de transitar para cima e para baixo dentro de uma masmorra. Um personagem pode subir ou descer escadas como parte de seu movimento sem penalidade, mas não pode correr. Aumente a CD de qualquer teste da perícia Acrobacia feito em escadas em +4. Algumas escadas são particularmente íngremes e são tratadas como terreno difícil.

Desmoronamentos e Colapsos (ND 8)

Desmoronamentos e colapsos de túneis são extremamente perigosos. Os exploradores de uma masmorra não enfrentam apenas o perigo de serem esmagados por toneladas de pedras, pois mesmo sobrevivendo podem ficar enterrados sob uma pilha de escombros ou isolados da única saída conhecida. Um desmoronamento enterra qualquer um no meio da área em colapso, e depois causa dano por detritos a todos na periferia do colapso. Um corredor típico sujeito a um desmoronamento pode ter uma área que enterre a todos com um raio de 4,5 metros e uma zona de deslizamento de 3 metros estendendo-se além da área de enterro. Um teto enfraquecido pode ser localizado com um teste de Conhecimento (engenharia) com CD 20 ou um teste de Ofícios (alvenaria) com CD 20. Lembre-se de que os testes de Ofícios podem ser feitos destreinados como testes de Inteligência. Um anão pode fazer este teste automaticamente se passar dentro de 3 metros de um teto enfraquecido.

Um teto enfraquecido pode entrar em colapso quando submetido a um grande impacto ou concussão. Um personagem pode provocar um desmoronamento ao destruir metade dos pilares que sustentam o teto.

Personagens na área de enterrar de uma caverna recebem 8d6 pontos de dano, ou metade desse valor se forem bem sucedidos em um teste de resistência de Reflexos com CD 15. Eles ainda são enterrados. Personagens na zona de deslizamento recebem 3d6 pontos de dano, ou nenhum dano se forem bem sucedidos em um teste de resistência de Reflexos com CD 15. Personagens na zona de deslizamento que falham no teste são enterrados.

Personagens recebem 1d6 pontos de dano não letal por minuto em que estiverem enterrados. Se um personagem cai inconsciente, deve fazer um teste de Constituição com CD 15 a cada minuto. Se falhar, recebe 1d6 pontos de dano letal a cada minuto, até que seja libertado ou esteja morto.

Personagens que não estão enterrados podem desenterrar seus amigos. Em 1 minuto, usando apenas as mãos, um personagem pode limpar pedras e detritos iguais a cinco vezes seu limite de carga pesada. A quantidade de pedra solta que preenche uma área de 1,5 metros por 1,5 metros de altura pesa 1 tonelada (1.000 Kg). Armado com uma ferramenta adequada, como uma picareta, pé de cabra ou pá, um escavador pode limpar pedras soltas duas vezes mais rápido do que com a mão. Um personagem enterrado pode tentar libertar-se com um teste de Força com CD 25.

Gosmas, Bolores e Fungos

Nos úmidos recantos de uma masmorra, bolores e fungos prosperaram. Para fins de magias e outros efeitos especiais, todas as gosmas, bolores e fungos são tratados como plantas. Como armadilhas, gosmas e fungos perigosos têm ND e personagens recebem XP ao encontrá-los.

Uma forma de lodo brilhante e orgânico cobre quase tudo o que permanece no escuro e na umidade por muito tempo. Este tipo de lodo, embora possa ser repulsivo, não é perigoso. Bolores e fungos florescem em lugares frescos, escuros e úmidos. Enquanto alguns são tão inofensivos como o lodo normal de uma masmorra, outros são bastante perigosos. Cogumelos, mofos, leveduras e outros tipos de manchas bulbosas, fibrosas ou manchas de fungos achatados podem ser encontrados na maioria das masmorras. Eles são geralmente inofensivos, e alguns são até mesmo comestíveis (embora a maioria seja pouco atraente ou tenha um gosto muito estranho).

Bolor Marrom (ND 2): Bolor marrom se alimenta de calor, retirando calor de qualquer coisa ao seu redor. Normalmente vive em manchas de 1,5 metros de diâmetro, e a temperatura é sempre fria num raio de 9 metros em torno dele. As criaturas vivas dentro de 1,5 metros do bolor recebem 3d6 pontos de dano por frio não letal. Fogo empunhado dentro de 1,5 metros do bolor marrom faz com que o bolor dobre instantaneamente de tamanho. Dano causado pelo frio, como a partir de um cone de frio, o destrói instantaneamente.

Gosma Verde (ND 4): Este perigo nativo das masmorras é uma variedade perigosa da gosma normal. Gosma verde devora carne e materiais orgânicos ao entrar em contato e é ainda capaz de dissolver metal.

Verde brilhante, molhada e pegajosa, ela se agarra às paredes, pisos e tetos em manchas, reproduzindo-se após consumir matéria orgânica. Ele cai de paredes e tetos quando detecta movimento (e possíveis alimentos) abaixo.

Um único quadrado de 1,5 metros de gosma verde causa 1d6 pontos de dano de Constituição por rodada enquanto devora carne. Na primeira rodada de contato, a gosma pode ser raspada de uma criatura (destruindo o dispositivo de raspagem), mas depois ela deve ser congelada, queimada ou cortada (causando dano à vítima também). Tudo o que causa dano por frio ou fogo, luz solar, ou uma magia *remover doenças* destrói um pedaço de gosma verde. Contra madeira ou metal a gosma verde causa 2d6 pontos de dano por rodada, ignorando a dureza do metal, mas não a da madeira. Ele não prejudica pedra.

Fungo Fosforescente: Este estranho fungo subterrâneo emite um brilho violeta suave que ilumina cavernas subterrâneas e passagens, com a mesma intensidade de uma vela. Manchas de fungo iluminam tão bem como tochas.

Guinchador: Este cogumelo púrpura de tamanho humano emite um som agudo que dura por 1d3 rodadas sempre que houver um movimento ou uma fonte de luz dentro de um raio de 3 metros. Este grito torna impossível ouvir qualquer outro som dentro de um raio de 15 metros. O som atrai criaturas próximas que estejam dispostas a investigar. Algumas criaturas que vivem perto de guinchadores sabem que esse barulho significa que há comida ou um intruso nas proximidades.

Bolor Amarelo (ND 6): Se perturbado em um quadrado de 1,5 metros deste bolor irrompe em uma nuvem de esporos venenosos. Tudo dentro de um raio de 3 metros deste bolor deve fazer um teste de Fortitude com CD 15 ou receber 1d3 pontos de dano na Constituição. Outro teste de Fortitude com CD 15 é exigido uma vez por rodada pelas próximas 5 rodadas para evitar receber 1d3 pontos de dano na Constituição a cada rodada. Um teste de Fortitude bem-sucedido termina este efeito. Fogo destrói bolor amarelo e luz solar o torna dormente.

ARMADILHAS

Armadilhas são perigos comuns em ambientes de masmorra. De gotas de fogo a uma chuva de dardos envenenados, as armadilhas podem servir para proteger tesouros valiosos ou impedir que intrusos prossigam.

Elementos de uma Armadilha

Todas as armadilhas (mecânicas ou mágicas) possuem os seguintes elementos: ND, tipo, CD para Percepção, CD para Operar Mecanismo, gatilho, reajuste e efeito. Algumas armadilhas também podem incluir elementos opcionais, como veneno ou uma forma de transpô-la. Estas características encontram-se descritas abaixo.

Tipo

A armadilha pode ser de natureza mecânica ou mágica.

Mecânica: Masmorras são frequentemente equipadas com armadilhas mecânicas mortais (não mágicas). Uma armadilha normalmente é definida por sua localização e condições de disparo, o quão difícil é de detectar antes que seja disparada, quanto dano ela causa e se os personagens recebem ou não um teste de resistência para mitigar seus efeitos. Armadilhas que atacam com flechas, lâminas cortantes e outros tipos de armamento fazem jogadas de ataque normais, com um bônus de ataque específico ditado pelo projeto da armadilha. Uma armadilha mecânica pode ser construída por um PdJ através do uso bem sucedido da perícia Ofícios (armadilhas) (consulte Como Projetar uma Armadilha na página 422 e a descrição da perícia na página 102).

Criaturas que obtêm sucesso em um teste de Percepção detectam uma armadilha antes de acioná-la. A CD deste teste depende da própria armadilha. O sucesso geralmente indica que a criatura detectou o mecanismo que ativa a armadilha, como uma placa de pressão, engrenagens incomuns ligados a uma maçaneta e similares. Vencer este teste por 5 ou mais também dá alguma indicação do que a armadilha foi projetada para fazer.

Mágica: Muitas magias podem ser usadas para criar armadilhas perigosas.

A menos que a descrição da magia ou item afirme o contrário, assuma que o seguinte é verdade:

- Um teste de Percepção bem sucedido (CD 25 + nível da magia) detecta uma armadilha mágica antes que ela dispare.
- Armadilhas mágicas permitem um teste de resistência a fim de evitar o efeito (CD 10 + nível da magia x 1,5).
- Armadilhas mágicas podem ser desarmadas por um personagem com a característica de classe encontrar armadilhas com um teste de Operar Mecanismo bem sucedido (CD 25 + nível da magia). Outros personagens não têm chance de desarmar uma armadilha mágica com um teste de Operar Mecanismo.

Armadilhas mágicas são divididas em armadilhas de magias e armadilhas de dispositivo mágico. Armadilhas de dispositivo mágico iniciam os efeitos de magia quando ativadas, assim como varinhas, bastões, anéis e outros itens mágicos fazem. Criar um dispositivo mágico de armadilha requer o talento Criar Itens Maravilhosos.

Magias de armadilhas são simplesmente magias que funcionam como armadilhas. Criar uma magia de armadilha requer os serviços de um personagem que pode conjurar a magia, que normalmente é um personagem ou PdM conjurador contratado especificamente para conjurar a magia necessária.

CD para Percepção e Operar Mecanismo

O construtor define a CD do teste de Percepção e Operar Mecanismo para uma armadilha mecânica. Para uma armadilha mágica, os valores dependem da magia de nível mais alto usada.

Armadilha Mecânica: A CD base para o teste de Percepção e Operar Mecanismo é 20. Aumentar ou diminuir qualquer uma destas CD afeta o ND (Tabela 13-3).

Armadilha Mágica: A CD tanto o teste de Percepção quanto para Operar Mecanismo é igual a 25 + o nível da magia de nível mais alto usada. Somente personagens com a característica de classe encontrar armadilhas pode tentar um teste de Operar Mecanismo envolvendo uma armadilha mágica.

Gatilho

O gatilho de uma armadilha determina como ela é disparada.

Localização: Um gatilho local dispara uma armadilha quando alguém permanece em um quadrado em particular.

Proximidade: Esse gatilho ativa a armadilha quando uma criatura se aproxima a certa distância dela. Um gatilho de proximidade difere de um gatilho local em que a criatura não precisa ficar parada em um quadrado em particular. Criaturas que voam podem disparar uma armadilha com um gatilho de proximidade, mas não um com um gatilho de localização. Gatilhos de proximidade mecânicos são extremamente sensíveis à mínima mudança no ar. Isso os torna úteis apenas em lugares como criptas, onde não há circulação de ar.

O gatilho de proximidade mais utilizado em armadilhas de dispositivos mágicos é a magia *alarme*. Ao contrário de quando a magia é conjurada, um *alarme* usado como uma gatilho pode cobrir uma área que não seja maior que a área que armadilha protege.

Algumas armadilhas de dispositivos mágicos têm gatilhos de proximidade especiais que ativam somente quando certos tipos de criaturas se aproximam. Por exemplo, uma magia *detectar o bem* pode servir como um gatilho de proximidade em um altar maligno, disparando a armadilha ligada somente quando alguém de tendência bondosa chega perto o suficiente dele.

Sonoro: Este gatilho dispara uma armadilha mágica quando detectar qualquer som. Um gatilho de disparo de som funciona como um ouvido e tem um bônus de +15 em testes de Percepção. Um teste bem-sucedido de Furtividade, silêncio mágico e outros efeitos que negam som evitam este gatilho. Uma armadilha com um gatilho de som requer a conjuração de *clariaudiência* durante a sua construção.

Visual: Esse gatilho para armadilhas mágicas funciona como um olho real, disparando a armadilha sempre que "vê" alguma coisa. Uma armadilha com um gatilho visual exige a conjuração de *olho arcano*, *clarividência* ou *visão da verdade* durante a sua construção. O alcance da visão e o bônus de Percepção conferida à armadilha dependem da magia escolhida, como mostrado abaixo.

Se o conjurador desejar que a armadilha veja no escuro, ele deve escolher a opção visão da verdade ou adicionar visão no escuro para a armadilha também. (Visão no escuro limita o alcance da vista da armadilha no escuro até 20 metros). Se invisibilidade, disfarces ou ilusões podem enganar a magia usada, eles podem enganar o gatilho visual também.

Magia	Alcance de Visão	Bônus de Percepção
Olho arcano	Linha de visão (alcance ilimitado)	+20
Clarividência	Uma localidade escolhida	+15
Visão da verdade	Linha de visão (até 40 m)	+30

Toque: Um gatilho sensível ao toque, que dispara a armadilha quando tocado, é um dos tipos mais simples de gatilho para se construir. Esse gatilho pode ser ligado fisicamente à parte do mecanismo que causa o dano, ou não. O construtor desta armadilha pode fazer um gatilho de toque mágico, adicionando *alarme* à armadilha e reduzindo a área do efeito para cobrir apenas o ponto de disparo.

Tempo: Esse gatilho dispara periodicamente a armadilha depois que certo período de tempo tenha passado.

Magia: Todas as magias de armadilhas tem este tipo de gatilho. As descrições das magias apropriadas explicam as condições de disparo da magia.

Duração

Salvo disposição em contrário, a maioria das armadilhas tem duração instantânea. Uma vez acionadas, elas têm o seu efeito e, em seguida, param de funcionar. Algumas armadilhas têm uma duração medida em rodadas. Tais armadilhas continuam a ter seu efeito a cada rodada no topo da ordem de iniciativa (ou na ordem em que elas foram disparadas, se disparadas durante o combate).

Reajuste

Um elemento de reajuste é o conjunto de condições sob as quais uma armadilha fica pronta para disparar novamente. Reajustar uma armadilha normalmente leva em torno de,um minuto. Para uma armadilha com um método de reajuste mais difícil, o Mestre deve definir o tempo e o trabalho necessários.

Sem Reajuste: A não ser quer ele reconstrua completamente a armadilha, não há nenhuma maneira para dispará-la mais de uma vez. Magias de armadilha não têm elemento de reajuste.

Reparo: Para fazer a armadilha funcionar novamente, o personagem deve repará-la. Reparar uma armadilha mecânica exige um teste de Ofícios (armadilhas) contra uma CD igual à necessária para construí-la. O custo de matérias-primas é o quinto do preço de mercado original da armadilha. Para calcular quanto tempo demora reparar uma armadilha, use os mesmos cálculos que o personagem faria para construí-la, mas com o custo das matérias-primas necessárias para a reparação no lugar do preço de mercado.

Manual: Reajustar a armadilha requer alguém para mover as peças de volta no lugar. Este é o tipo de elemento de reajuste que a maioria das armadilhas mecânicas possui.

Automática: A armadilha se reajusta sozinha, imediatamente ou após um intervalo de tempo.

Transpor (Elemento Opcional)

Se o construtor de uma armadilha almeja ser capaz de mover-se após a armadilha ser criada ou instalada, é uma boa ideia construir um mecanismo de desvio: algo que desarma temporariamente a armadilha. Elementos para transpor normalmente são utilizados apenas em armadilhas mecânicas; magias de armadilha geralmente têm regras que permite que o conjurador as ignore.

Trava: Uma trava para transpor a armadilha requer um teste de Operar Mecanismo com CD 30 para abrir.

Interruptor Oculto: Um interruptor oculto requer um teste de Percepção com CD 25 para localizá-lo.

Trava Oculta: Uma trava oculta combina as características acima; ela requer um teste de Percepção com CD 25 para localizá-la e um teste de Operar Mecanismo com CD 30 para abri-la.

Efeito

O efeito de uma armadilha é o que acontece com aqueles que a disparam. Isso, muitas vezes, toma a forma de dano ou um efeito mágico, mas algumas armadilhas têm efeitos especiais. Uma armadilha geralmente ou faz uma jogada de ataque ou força um teste de resistência para evitá-la. Ocasionalmente, uma armadilha usa ambas as opções ou nenhuma delas (consulte Nunca Erra).

Fossos: Tratam-se de buracos (cobertos ou não) em que os personagens podem cair, causando-lhes dano. Um fosso não precisa de jogada de ataque, mas um teste de resistência de Reflexos bem sucedido (CD definido pelo construtor) evita-o. Outras armadilhas mecânicas que dependem de testes de resistência também se enquadram nesta categoria. Cair em um fosso causa 1d6 pontos de dano a cada 3 metros de profundidade.

Fossos em masmorras vêm em três variedades básicas: descobertos, cobertos e abismos. Fossos e abismos podem ser evitados pela aplicação cuidadosa da perícia Acrobacia, da perícia Escalar ou vários meios mecânicos ou mágicos.

Fossos descobertos e abismos naturais servem principalmente para desencorajar intrusos a seguir determinados caminhos, embora causem muita dor a personagens que tropeçam neles no escuro, e possam complicar muito o combate corpo a corpo em suas proximidades.

Fossos cobertos são muito mais perigosos. Eles podem ser detectados com um teste de Percepção com CD 20, mas somente se o personagem está tomando o tempo para examinar cuidadosamente a área antes de caminhar através dela. Um personagem que não consegue detectar um fosso coberto ainda tem direito a um teste de resistência de Reflexos com CD 20 para evitar cair nele.

Se o personagem estava correndo ou se movendo de forma imprudente no momento, ele não recebe nenhum teste de resistência e cai automaticamente.

A cobertura de armadilhas pode ser simples como detritos (palha, folhas ou gravetos), um grande tapete ou um alçapão real oculto para aparecer como uma parte normal do piso. Este alçapão geralmente se abre quando peso suficiente (geralmente cerca de 25 a 40 quilos) é colocado sobre ele. Construtores de armadilha diabólicos, às vezes, projetam alçapões que fecham logo após serem abertos. O alçapão pode travar uma vez que esteja de volta no lugar, deixando o personagem isolado e preso de verdade. Abrir um alçapão é tão difícil quanto abrir uma porta regular (assumindo que o personagem preso pode alcançá-lo), e um teste de Força com CD 13 é necessário para manter uma porta presa a uma mola aberta.

Armadilhas de fosso muitas vezes têm algo mais desagradável do que apenas um piso duro na parte inferior. O arquiteto da armadilha pode colocar estacas, monstros, uma poça de ácido, lava ou mesmo água na parte inferior. Para regras sobre estacas de fossos e outros complementos, consulte a seção Recursos Diversos de Armadilhas.

Monstros às vezes moram em fossos. Qualquer monstro que cabe no fosso pode ter sido colocado lá pelo arquiteto da masmorra ou pode simplesmente ter caído e não ter sido capaz de subir de volta.

Uma armadilha secundária, mecânica ou mágica, no fundo de um fosso pode ser particularmente mortal. Ativado pela vítima da queda, a armadilha secundária ataca o personagem já ferido quando ela está menos preparado para tanto.

Armadilhas de Ataque à Distância: Estas armadilhas arremessam dardos, flechas, lanças ou similares contra quem ativou a armadilha. O construtor define o bônus base de ataque.

Uma armadilha de ataque à distância pode ser configurada para simular o efeito de um arco composto com um valor alto de Força, que proporciona à armadilha um bônus no dano igual ao seu valor de Força. Estas armadilhas causam o dano que sua munição normalmente faz. Se uma armadilha é construída com uma classificação alta de Força, ela tem um bônus correspondente no dano.

Armadilha de Ataque Corpo a Corpo: Estas armadilhas apresentam obstáculos como lâminas afiadas que emergem das paredes ou blocos de pedra que caem do teto. Mais uma vez, o construtor define o bônus de ataque. Estas armadilhas causam os mesmos danos que as armas de combate corpo a corpo que elas 'empunham'. No caso de um bloco de pedra que cai, o construtor pode atribuir qualquer quantidade de dano de concussão que quiser, mas lembre-se de que quem quer que reajuste a armadilha tem de levantar a pedra de volta no lugar.

Uma armadilha de ataque corpo a corpo pode ser construída com um bônus embutido nas jogadas de dano, como se a própria armadilha tivesse uma pontuação alta de Força.

Magias de Armadilha: Magias de armadilhas produzem o efeito da magia. Como todas as magias, uma armadilha mágica que permite um teste de resistência tem uma CD de 10 + o nível da magia + modificador de habilidade relevante do conjurador.

Armadilhas de Dispositivo Mágico: Estas armadilhas produzem os efeitos de quaisquer magias inclusas em sua construção, tal como descrito nas entradas apropriadas. Se a magia em uma armadilha de dispositivo mágico permite um teste de resistência, a CD do teste é (10 + nível da magia) x 1,5. Algumas magias fazem jogadas de ataque no lugar do teste de resistência.

Especial: Algumas armadilhas têm características diversas que produzem efeitos especiais, como o afogamento em uma armadilha de água ou o dano de habilidade por veneno. Testes de resistência e danos dependem do veneno ou são definidas pelo construtor conforme o caso.

Recursos Diversos de Armadilhas

Algumas armadilhas incluem recursos opcionais que podem torná-las muito mais mortais. As características mais comuns são discutidas abaixo.

Item Alquímico: Armadilhas mecânicas podem incorporar itens alquímicos, outras substâncias especiais ou itens como bolsas enredapé, fogo alquímico, pedras trovão e assim por diante. Alguns desses itens imitam os efeitos de uma magia. Se o item imita um efeito mágico, aumente o ND como demonstrado na Tabela 13-3: Modificadores de ND para armadilhas mecânicas.

Gás: Em uma armadilha de gás o perigo está no risco de inalar veneno. Armadilhas que empregam gás geralmente possuem as características nunca erra e tempo de ataque.

Líquido: Qualquer armadilha que envolva o risco de afogamento faz parte desta categoria. Armadilhas que empregam líquidos geralmente possuem as características nunca erra e tempo de ataque.

Alvos Múltiplos: Armadilhas com este recurso podem afetar mais de um personagem.

Nunca Erra: Quando uma parede inteira da masmorra move-se para esmagar o personagem, os reflexos dele não podem ajudá-lo, uma vez que a parede não pode errar o alvo. Uma armadilha com esse recurso não tem nenhum bônus de ataque, nem teste de resistência para evitá-la, mas tem um tempo de ataque. A maioria das armadilhas envolvendo líquido ou gás são da variedade nunca erra.

Tempo de Ataque: Tempo de ataque é a quantidade de tempo entre a armadilha ser disparada e o momento em que ela causa dano. Uma armadilha que nunca erra sempre possui um tempo de ataque.

Veneno: Armadilhas que empregam veneno são mais mortais do que suas homólogas não venenosas, por isso recebem ND correspondentemente mais elevados. Para determinar o modificador do ND para um determinado veneno, consulte a Tabela 13-3. Apenas venenos que agem por ferimentos, contato e inalados são adequados para armadilhas; tipos ingeridos não são. Algumas armadilhas simplesmente causam o dano do veneno. Outras causam dano com ataques corpo a corpo ou à distância também. Consulte o Apêndice 1 para mais informações sobre venenos.

Estacas em Fosso: Trate estacas no fundo de um fosso como adagas, cada uma com um bônus de +10 no ataque. O bônus de dano para cada estaca é de +1 para cada 3 metros de profundidade do fosso (até um máximo de +5). Cada personagem que cai no fosso é atacado por 1d4 estacas. Este dano é somado ao dano da própria queda, e as estatísticas apresentadas acima são apenas a variante mais comum de estaca. Algumas armadilhas podem ter estacas muito mais perigosas em sua parte inferior. Estacas em fosso adicionam ao dano médio da armadilha (consulte dano médio abaixo).

Fundo do Fosso: Se algo além de estacas aguarda quem cai no fundo de um poço, é melhor tratar isso como uma armadilha em separado (ver Armadilhas Múltiplas), com um gatilho de localização que é ativado sob qualquer impacto significativo, como a queda de um personagem.

Ataque de Toque: Esse recurso se aplica a qualquer armadilha que precisa apenas de um ataque de toque bem sucedido (corpo a corpo ou à distância) para acertar.

EXEMPLOS DE ARMADILHAS

As seguintes armadilhas representam apenas algumas das possibilidades na construção de armadilhas para desafiar os personagens dos jogadores.

ARMADILHA DE FLECHA — ND 1

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 20;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho toque; **Reajuste** nenhum
Efeito Ataque à distância +15 (1d8+1/x3)

ARMADILHA DE FOSSO — ND 1

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 20;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** manual
Efeito fosso com 6 metros de profundidade (2d6 dano por queda); teste de resistência de Reflexos com CD 20 nega; alvos múltiplos (todos os alvos em uma área de 3 metros quadrados)

ARMADILHA DE DARDO VENENOSO — ND 1

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 20;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho toque; **Reajuste** nenhum
Efeito Ataque à distância +10 (1d3 mais óleo de sangue verde)

ARMADILHA DE MACHADO OSCILANTE — ND 1

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 20;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** manual
Efeito Ataque corpo a corpo +10 (1d8+1/x3); alvos múltiplos (todos os alvos em uma linha de 3 metros)

ARMADILHA DE MÃOS FLAMEJANTES — ND 2

Tipo mágica; **CD para Percepção** 26;
CD para Operar Mecanismo 26

EFEITOS

Gatilho proximidade (alarme); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*mãos flamejantes*, 2d4 dano por fogo, teste de resistência de Reflexos com CD 11 para metade do dano); múltiplos alvos (todos os alvos em um cone de 4,5 metros)

ARMADILHA DE AZAGAIA — ND 2

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 20;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** nenhum
Efeito Ataque à distância +15 (1d6+6)

ARMADILHA DE FOSSO COM ESTACAS — ND 2

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 20;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** manual
Efeito fosso com 3 metros de profundidade (1d6 dano por queda); estacas (ataque corpo a corpo +10, 1d4 estacas por alvo causando 1d4+2 de dano cada); teste de resistência de Reflexos com CD 20 nega; alvos múltiplos (todos os alvos em uma área de 3 metros quadrados)

ARMADILHA DE FLECHA ÁCIDA — ND 3

Tipo mágica; **CD para Percepção** 27;
CD para Operar Mecanismo 27

EFEITOS

Gatilho proximidade (alarme); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*flecha ácida*, ataque à distância +2, 2d4 dano por ácido por 4 rodadas)

ARMADILHA DE FOSSO CAMUFLADO — ND 3

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 25;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** manual
Efeito fosso com 9 metros de profundidade (3d6 dano por queda); teste de resistência de Reflexos com CD 20 nega; alvos múltiplos (todos os alvos em uma área de 3 metros quadrados)

ARMADILHA DE ARCO ELÉTRICO — ND 4

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 25;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho toque; **Reajuste** nenhum
Efeito arco elétrico (4d6 dano por eletricidade, teste de resistência de Reflexos com CD 20 para metade do dano); alvos múltiplos (todos os alvos em uma linha de 9 metros)

ARMADILHA DE FOICE OSCILANTE — ND 4

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 20;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** automático
Efeito Ataque corpo a corpo +20 (2d4+6/x4)

ARMADILHA DE QUEDA DE BLOCO — ND 5

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 20;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** manual
Efeito Ataque corpo a corpo +15 (6d6); alvos múltiplos (todos os alvos em uma área de 3 metros quadrados)

ARMADILHA DE BOLA DE FOGO — ND 5

Tipo mágica; **CD para Percepção** 28;

CD para Operar Mecanismo 28

EFEITOS

Gatilho proximidade (alarme); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*bola de fogo*, 6d6 dano por fogo, teste de resistência de Reflexos com CD 14 para metade do dano); alvos múltiplos (todos os alvos em uma explosão com 6 metros de raio)

ARMADILHA DE COLUNA DE CHAMAS — ND 6

Tipo mágica; **CD para Percepção** 30;
CD para Operar Mecanismo 30

EFEITOS

Gatilho proximidade (alarme); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*coluna de chamas*, 8d6 dano por fogo, teste de resistência de Reflexos com CD 17 para metade do dano); alvos múltiplos (todos os alvos em um cilindro com 3 metros de raio)

ARMADILHA DE FLECHA DE WIVERN — ND 6

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 20;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** nenhum
Efeito Ataque à distância + 15 (1d6 mais veneno de wivern/x3)

ARMADILHA DE PRESAS ÁLGIDAS — ND 7

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 25;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Duração** 3 rodadas; **Reajuste** nenhum
Efeito jatos de água congelante (3d6 dano por frio, teste de resistência de Reflexos com CD 20 para metade do dano); alvos múltiplos (todos os alvos em uma câmara de 13 metros quadrados)

ARMADILHA DE CONVOCAR CRIATURAS VI — ND 7

Tipo mágica; **CD para Percepção** 31;
CD para Operar Mecanismo 31

EFEITOS

Gatilho proximidade (*alarme*); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*convocar criaturas VI*, convoca 1d3 elementais Grandes ou convoca 1 elemental Enorme)

ARMADILHA DE FOSSO COM ESTACAS CAMUFLADO — ND 8

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 25;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** manual
Efeito fosso com 15 metros de profundidade (5d6 dano por queda); estacas (ataque corpo a corpo +15, 1d4 estaca por alvo causando 1d5+5 de dano cada); teste de resistência de Reflexos com CD 20 nega; alvos múltiplos (todos os alvos em uma área de 3 metros quadrados)

ARMADILHA DE NÉVOA DA INSANIDADE — ND 8

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 25;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** reparo
Efeito gás venenoso (névoa da insanidade); nunca erra; tempo de ataque (1 rodada); alvos múltiplos (todos os alvos em uma câmara de 3 metros quadrados)

ARMADILHA DE CHUVA DE FLECHAS — ND 9

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 25;
CD para Operar Mecanismo 25

EFEITOS

Gatilho visual (olho arcano); **Reajuste** reparo
Efeito Ataque à distância +20 (6d6); alvos múltiplos (todos os alvos em uma linha de 6 metros)

ARMADILHA DE PISO ELÉTRICO — ND 9

Tipo mágica; **CD para Percepção** 26;
CD para Operar Mecanismo 26

EFEITOS

Gatilho proximidade (alarme); **Duração** 1d6 rodadas;
Reajuste nenhum
Efeito magia (toque elétrico, ataque de toque corpo a corpo +9 [4d6 dano por eletricidade]); alvos múltiplos (todos os alvos em uma câmara de 13 metros quadrados)

ARMADILHA DE DRENAR ENERGIA — ND 10

Tipo mágica; **CD para Percepção** 34;
CD para Operar Mecanismo 34

EFEITOS

Gatilho visual (*visão da verdade*); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*drenar energia*, ataque de toque à distância +10, 2d4 níveis negativos temporários, teste de resistência de Fortitude com CD 23 nega após 24 horas)

ARMADILHA DE CÂMARA DE LÂMINAS — ND 10

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 25;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Duração** 1d4 rodadas; **Reajuste** reparo
Efeito Ataque corpo a corpo +20 (3d8+3); alvos múltiplos (todos os alvos um uma câmara de 6 metros quadrados)

ARMADILHA DE CONE DE FRIO — ND 11

Tipo mágica; **CD para Percepção** 30;
CD para Operar Mecanismo 30

EFEITOS

Gatilho proximidade (alarme); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*cone de frio*, 15d6 dano por frio, teste de resistência de Reflexos com CD 17 para metade do dano); alvos múltiplos (todos os alvos dentro de um cone com 20 metros de raio)

ARMADILHA DE FOSSO COM ESTACAS ENVENENADAS — ND 12

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 25;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** manual
Efeito fosso com 15 metros de profundidade (5d6 dano por queda); estacas (ataque corpo a corpo +15, 1d4 estaca por alvo causando 1d6+5 de dano cada, mais veneno [essência de sombra]); teste de resistência de Reflexos com CD 25 nega; alvos múltiplos (todos os alvos em uma área de 3 metros quadrados)

ARMADILHA DE BOLA DE FOGO MAXIMIZADA — **ND 13**

Tipo mágica; **CD para Percepção** 31;
CD para Operar Mecanismo 31

EFEITOS

Gatilho proximidade (*alarme*); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*bola de fogo*, 60 dano por fogo, teste de resistência de Reflexos com CD 14 para metade do dano); alvos múltiplos (todos os alvos em uma explosão com 6 metros de raio)

ARMADILHA DE DOENÇA PLENA — **ND 14**

Tipo mágica; **CD para Percepção** 31;
CD para Operar Mecanismo 31

EFEITOS

Gatilho toque; **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*doença plena*, ataque de toque corpo a corpo +6, 130 de dano, teste de resistência de Vontade com CD 19 para metade do dano, não pode ser reduzido a menos de 1 ponto de vida)

ARMADILHA DE PEDRA ESMAGADORA — **ND 15**

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 30;
CD para Operar Mecanismo 20

EFEITOS

Gatilho localização; **Reajuste** manual
Efeito ataque corpo a corpo +15 (16d6); alvos múltiplos (todos os alvos em uma área de 3 metros quadrados)

ARMADILHA DE DESINTEGRAÇÃO POTENCIALIZADA — **ND 16**

Tipo mágica; **CD para Percepção** 33;
CD para Operar Mecanismo 33

EFEITOS

Gatilho visão (*visão da verdade*); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*desintegrar* potencializada, ataque à distância +9, 30d6 dano mais 50%, teste de resistência de Fortitude com CD 19 reduz o dano para 5d6 mais 50%)

ARMADILHA DE GALERIA DE RELÂMPAGOS — **ND 17**

Tipo mágica; **CD para Percepção** 29;
CD para Operar Mecanismo 29

EFEITOS

Gatilho proximidade (*alarme*); **Duração** 1d6 rodadas;
Reajuste nenhum
Efeito magia (*relâmpago* elevada, 8d6 dano por eletricidade, teste de resistência de Reflexos com CD 16 para metade do dano); alvos múltiplos (todos os alvos em uma câmara com 20 metros quadrados)

ARMADILHA DE LANÇA MORTAL — **ND 18**

Tipo mecânica; **CD para Percepção** 30;
CD para Operar Mecanismo 30

EFEITOS

Gatilho visão (*visão da verdade*); **Reajuste** manual
Efeito ataque à distância +20 (1d8+6 mais extrato de lótus negra)

ARMADILHA DE CHUVA DE METEOROS — **ND 19**

Tipo mágica; **CD para Percepção** 34;
CD para Operar Mecanismo 34

EFEITOS

Gatilho visão (*visão da verdade*); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*chuva de meteoros*, 4 meteoros a alvos individuais, ataque de toque à distância +9, 2d6 mais 6d6 dano por fogo [penalidade de -4 no teste de resistência se o ataque for bem sucedido], teste de resistência de Reflexos com CD 23 para metade do dano por fogo, 18d6 dano por fogo de outros meteoros, teste de resistência de Reflexos com CD 23 para metade do dano); alvos múltiplos (quatro alvos, eles não devem ter mais de distância 12 metros entre si)

ARMADILHA DE DESTRUIÇÃO — **ND 20**

Tipo mágica; **CD para Percepção** 34;
CD para Operar Mecanismo 34

EFEITOS

Gatilho proximidade (*alarme*); **Reajuste** nenhum
Efeito magia (*destruição* elevada, 190 de dano, teste de resistência de Fortitude com CD 23 reduz o dano para 10d6)

Como Projetar uma Armadilha

Projetar novas armadilhas é um processo simples. Comece por decidir que tipo de armadilha o jogador ou Mestre deseja criar.

Armadilha Mecânica: Basta selecionar os elementos que deseja na armadilha e somar os ajustes do Nível de Dificuldade que esses elementos geram (consulte a Tabela 13-3) para chegar ao ND final da armadilha. Com o ND, o Mestre ou jogador pode derivar a CD do teste de Ofícios (armadilhas) que um personagem deve fazer para construir a armadilha (consulte a página 424).

Armadilha Mágica: Assim como acontece com armadilhas mecânicas, o Mestre ou jogador decide quais os elementos que ele quer e, em seguida, determina o ND da armadilha resultante (consulte a Tabela 13-4). Se um personagem quer projetar e construir uma armadilha mágica, ele ou um aliado deve possuir o talento Criar Itens Maravilhosos. Além disso, ele deve ser capaz de conjurar a magia ou magias que a armadilha requer ou ele deve ser capaz de contratar um PdM para conjurar as magias para ele.

Nível de Desafio de uma Armadilha

Para calcular o Nível de Desafio de uma armadilha, adicione todos os modificadores de ND (consulte a Tabela 13-3 ou a Tabela 13-4) para definir o ND base para a armadilha.

Armadilha Mecânica: O ND base para uma armadilha mecânica é 0. Se o ND final é 0 ou menor, adicione recursos até obter um ND 1 ou superior.

Armadilha Mágica: Para uma armadilha mágica ou armadilha de dispositivo mágico, o ND base é 1.

A magia de nível mais alto usado modifica o ND (consulte a Tabela 13-4).

Dano Médio: Se uma armadilha (mecânica ou mágica) não causa pontos de dano, calcule o dano médio de um ataque bem sucedido e arredonde este valor para o múltiplo mais próximo de 10. Se a armadilha é projetada para atingir mais de um alvo, multiplique este valor por 2. Se a armadilha é projetada para causar dano ao longo de um número de rodadas, multiplique esse valor pelo número de rodadas que a armadilha permanece ativa (ou o número médio de rodadas, se a duração é variável). Use esse valor para ajustar o Nível de Desafio da armadilha, como indicado na Tabela 13-3. Danos causados por veneno não contam para este valor, mas o dano extra de estacas de fosso e ataques múltiplos deve ser levado em consideração.

Tabela 13-3: Modificadores de ND para Armadilhas Mecânicas

Característica	Modificador de ND
CD para Percepção	
15 ou menos	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30 ou mais	+3
CD para Operar Mecanismo	
15 ou menos	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30 ou mais	+3
CD do Teste de Resistência de Reflexos (Fosso ou outra Armadilha que Permite Teste de Resistência)	
15 ou menos	-1
16-20	-
21-25	+1
26-29	+2
30 ou mais	+3
Bônus de Ataque (Armadilha que ataca à distância ou corpo a corpo)	
+0 ou menos	-2
+1 a +5	-1
+6 a +10	-
+11 a +15	+1
+16 a +20	+2
Ataque de toque	+1
Dano/Efeito	
Dano médio	+1 a cada 10 pontos de dano médio
Características Variadas	
Item alquímico	Nível da magia copiada
Reajuste automático	+1
Líquido	+5
Alvos múltiplos (sem dano)	+1
Nunca erra	+2
Gatilho de proximidade ou visual	+1

Para uma armadilha mágica, apenas um modificador aplica ao ND: o nível da magia de nível mais elevado utilizado na armadilha ou o dano médio, o que for maior.

Armadilhas Múltiplas: Se uma armadilha é realmente duas ou mais armadilhas conectadas que afetam aproximadamente a mesma área, determine o ND de cada uma separadamente.

Armadilhas Múltiplas em Série: Se uma armadilha depende do sucesso da outra (isto é, o personagem pode evitar a segunda armadilha por não ser vítima da primeira), os personagens recebem XP de ambas as armadilhas ao derrotar a primeira, independentemente se a segunda é disparada ou não.

Armadilhas Múltiplas Paralelas: Se duas ou mais armadilhas agem de forma independente (não dependem uma da outra para disparar), os personagens só recebem XP das armadilhas que derrotarem.

Veneno	ND do Veneno	Veneno	ND do Veneno
Veneno de víbora negra	+1	Pasta de raiz de malyass	+3
Extrato de lótus negra	+8	Veneno de aranha Média	+2
Erva-impigem	+1	Nitarita	+4
Fungo azul	+1	Veneno de verme púrpura	+4
Fumaça de othur queimado	+6	Resíduo de folha de sassone	+3
Lâmina da morte	+5	Essência de sombra	+3
Bile de dragão	+6	Veneno de centopeia Pequena	+1
Veneno de vespa gigante	+3	Raiz de terinav	+5
Óleo de sangue verde	+1	Pó de ungol	+3
Névoa da insanidade	+4	Veneno de wivern	+5
Veneno de escorpião Grande	+3		

Custo de uma Armadilha Mecânica

O custo de uma armadilha mecânica é de 1.000 PO × o Nível de Desafio da armadilha. Se a armadilha usa magias em seu disparo ou reajuste, adicione os custos separadamente. Se a armadilha não pode ser reajustada, divida o custo pela metade. Se a armadilha tem um reajuste automático, aumente o custo pela metade (50%). Armadilhas particularmente simples, como armadilhas do tipo fosso, podem ter um custo bastante reduzido, sujeito ao critério do Mestre. Tais armadilhas podem custar tão pouco quanto 250 PO × o Nível de Desafio da armadilha.

Depois de determinar o custo pelo Nível de Desafio, adicione o preço de todos os itens alquímicos ou venenos incorporados na armadilha. Se a armadilha usa um desses elementos e tem um retorno automático, multiplique custo do veneno ou do item alquímico por 20 para proporcionar um fornecimento adequado de doses.

Armadilhas Múltiplas: Se uma armadilha é realmente duas ou mais armadilhas conectadas, determine o custo final de cada uma separadamente; em seguida, adicione esses valores. Isso vale tanto para armadilhas múltiplas independentes, dependentes e múltiplas.

Custo de uma Armadilha de Dispositivo Mágico

Construir uma armadilha de dispositivo mágico envolve o gasto de PO e requer os serviços de um mago. A tabela 13-5 resume os custos para as armadilhas de dispositivos mágicos. Se a armadilha utiliza mais de uma magia (por exemplo, um gatilho do tipo

sonoro ou visual, além do efeito mágico principal), o construtor deverá pagar por todos eles (exceto alarme, que é livre, a menos que ela deva ser conjurada por um PdM).

Os custos derivados da Tabela 13-5 assumem que o construtor conjura ele mesmo as magias necessárias (ou talvez algum outro PdJ fornece as magias de graça). Se um mago PdM deve ser contratado para conjura-las, estes custos devem ser levados em conta (consulte o Capítulo 6).

Uma armadilha de dispositivo mágico leva 1 dia para construir por 500 PO de seu custo.

Custo de uma Armadilha Mágica

Uma armadilha mágica tem custo apenas se o construtor precisa contratar um mago PdM para conjura-la.

CD do Teste de Ofícios para Armadilhas Mecânicas

Depois de saber o Nível de Desafio de uma armadilha, determine a CD do teste da perícia Ofícios (armadilhas), referindo-se aos valores e modificadores dados na Tabela 13-6.

Efetuar o Teste: Para determinar quanto progresso um personagem faz na construção de uma armadilha a cada semana, quando o personagem faz um teste de Ofícios (armadilhas). Consulte a descrição da perícia Ofícios para obter maiores detalhes sobre testes de Ofícios e as circunstâncias que podem afetá-los.

ÁREAS SELVAGENS

Fora da segurança das muralhas da cidade, as áreas selvagens são lugares perigosos, e muitos aventureiros têm se perdido em suas selvas sem trilhas ou são vítimas de seu clima mortal. As seguintes regras orientam sobre como organizar suas aventuras em um cenário selvagem.

Perder-se

Há muitas maneiras de perder-se nas áreas selvagens. Seguir um caminho óbvio como uma estrada, trilha ou acidente geográfico, como um riacho ou costa, impede que o personagem se perca, mas os viajantes desbravando terras ermas podem ficar desorientados, especialmente em condições de pouca visibilidade ou em terrenos difíceis.

Baixa Visibilidade: Qualquer momento em que os personagens não puderem enxergar mais que 18 metros devido a condições de visibilidade reduzida, eles podem perder-se. Personagens que viajam através da névoa, neve ou chuva podem facilmente perder a capacidade de ver quaisquer pontos de referência em sua vizinhança imediata. Da mesma forma, personagens viajando à noite podem estar em risco, também, dependendo da qualidade de suas fontes de luz, a intensidade do luar e se eles possuem visão no escuro ou visão na penumbra.

Terreno Acidentado: Qualquer personagem em uma floresta, brejo, colina ou montanha pode perder-se, caso se afaste de uma trilha, estrada, rio ou outro caminho ou trilha óbvia. Florestas são especialmente perigosas porque obscurecem marcos distantes e dificultam a visão do sol ou das estrelas.

Chance de Perder-se: Se existirem condições que permitam que os personagens se percam, o personagem liderando o caminho deve ser bem sucedido em um teste de Sobrevivência ou perde-se completamente. A dificuldade deste teste varia de acordo com o terreno, as condições de visibilidade e se o personagem

TABELA 13-4: MODIFICADORES DE ND PARA ARMADILHAS MÁGICAS

Característica	Modificador do ND
Efeito magico de nível mais alto	+ Nivel da magia
Efeito mágico que causa dano	+1 a cada 10 pontos de dano médio

TABELA 13-5: MODIFICADORES DE ND PARA ARMADILHAS DE DISPOSITIVO MÁGICO

Característica	Custo do Modificador
Magia *alarme* usada como gatilho	-
Armadilha de uso único	
Cada magia utilizada	+50 PO × nível do conjurador × nível da magia
Componentes materiais	+custo dos componentes materiais
Armadilha de reajuste automático	
Cada magia utilizada	+500 PO × nível do conjurador × nível da magia
Componentes materiais	+custo dos componentes materiais × 100

TABELA 13-6: CD PARA OFÍCIOS (ARMADILHAS)

ND da Armadilha	CD Base para Ofícios (Armadilhas)
1-5	20
6-10	25
11-15	30
16 ou mais	35

Componentes Adicionais	Modificador para a CD do teste de Ofícios (Armadilhas)
Gatilho de proximidade	+5
Reajuste automático	+5

possui um mapa da área a ser percorrida ou não. Consulte a tabela abaixo e use a maior CD aplicável.

Um personagem com pelo menos 5 graduações em Conhecimento (geografia) ou Conhecimento (local) relativo à área a ser percorrida recebe de um bônus de +2 neste teste.

Efetue um teste por hora (ou fração de hora) gasto em movimento local ou por terra, para ver se os viajantes se perderam. No caso de um grupo que se movimenta junto, apenas o personagem liderando o caminho faz o teste.

Efeitos de Perder-se: Se um grupo se perde, ele não tem certeza de se mover na direção desejada.

Determine aleatoriamente a direção em que o grupo realmente viaja durante cada hora de movimento local ou por terra.

O movimento dos personagens continua a ser aleatório até que ele encontre um marco que ele não possa ignorar, ou até que alguém perceba que eles estão perdidos e faça um esforço para recuperar o seu rumo.

Perceber que Está Perdido: Uma vez por hora de viagem aleatória, cada personagem no grupo pode tentar um teste de Sobrevivência (CD 20, -1 por hora de viagem aleatória) para reconhecer que ele não está mais certo na direção de sua viagem. Algumas circunstâncias podem tornar óbvio que os personagens estão perdidos.

Seguir um Novo Curso: Determinar o sentido correto da viagem uma vez que um grupo perde-se exige um teste de Sobrevivência (CD 15, +2 por hora de viagem aleatória). Se um personagem falhar no teste, escolhe uma direção aleatória como a direção "correta" e retoma a viagem.

Terreno	CD para Sobrevivência
Deserto ou planície	14
Floresta	16
Brejo ou colina	10
Montanha	12
Mar aberto	18
Urbano ruínas ou masmorra	8

Situação	Modificador
Instrumento de navegação (mapa, sextante)	+4
Baixa visibilidade	-4

Uma vez que os personagens estão viajando ao longo de seu novo curso, correto ou incorreto, eles podem perder-se novamente. Se as condições ainda tornam possível para os viajantes perderem-se, faça um novo teste a cada hora de viagem, como descrito acima, para ver se o grupo mantém o seu novo curso ou começa a se mover aleatoriamente novamente.

Direções Conflitantes: É possível que vários personagens tentem determinar a direção correta depois de se perder. Faça um teste de Sobrevivência para cada personagem em segredo, em seguida, diga aos jogadores cujos personagens sucederam a direção correta em que viajar, e diga aos jogadores cujos personagens não foram bem sucedidos uma direção aleatória que eles acham que seja a certa, sem uma indicação real de quem está correto.

Encontrar o Caminho: Existem várias maneiras para os personagens encontrarem o seu caminho depois de se perderem. Em primeiro lugar, se os personagens definem com sucesso um novo curso e seguem-no para o destino que estão tentando alcançar, eles não estão mais perdidos. Em segundo lugar, os personagens podem através do movimento aleatório chegar a um

marco inconfundível. Terceiro, se as condições melhorarem: por exemplo, se de repente o nevoeiro acaba ou o sol aparece no horizonte indicando um novo rumo aos personagens perdidos, eles podem efetuar um novo teste de Sobrevivência com um bônus de +4.

Terreno de Floresta

O terreno de floresta pode ser dividido em três categorias: esparso, médio ou denso. Uma floresta imensa pode possuir todas as três categorias dentro de suas fronteiras, com o terreno mais escasso na borda exterior da floresta e floresta densa em seu coração. A tabela abaixo descreve, em termos gerais, qual a probabilidade de que um determinado quadrado possua um elemento do terreno nele.

	Categoria de Floresta		
	Esparsa	Média	Densa
Árvores típicas	50%	70%	80%
Árvores muito grandes	-	10%	20%
Vegetação leve	50%	70%	50%
Vegetação pesada	-	20%	50%

Árvores: O elemento mais importante do terreno de floresta são as árvores, obviamente. Uma criatura em pé no mesmo quadrado de uma árvore recebe cobertura parcial que concede um bônus de +2 na Classe de Armadura e um bônus de +1 em testes de resistência de Reflexos. A presença de uma árvore não tem outro efeito de combate para uma criatura, porque é assumido que a criatura está usando a árvore em sua vantagem sempre que puder. O tronco de uma árvore típica tem CA 4, dureza 5 e 150 PV. A CD de um teste de Escalar para subir em uma árvore é 15. Florestas densas e médias têm árvores muito grandes também. Estas árvores ocupam um quadrado inteiro e dão cobertura a qualquer pessoa atrás delas. Eles têm CA 3, dureza 5 e 600 PV. Como suas contrapartes menores, é preciso um teste de Escalar com CD 15 para escalá-las.

Vegetação: Cipós, raízes e arbustos baixos cobrem a maior parte do solo de uma floresta. Um espaço coberto de vegetação rasteira leve custa 2 quadrados de deslocamento e fornece ocultação. Vegetação rasteira aumenta a CD de testes de Acrobacia e testes de Furtividade em +2 porque as folhas e galhos ficam no caminho. Vegetação rasteira pesada custa 4 quadrados de deslocamento e fornece ocultação com uma chance de erro de 30% (em vez dos habituais 20%). Ela aumenta a CD de teste de Acrobacia em +5. É fácil se esconder em vegetação rasteira pesada, concedendo um bônus de circunstância de +5 em testes de Furtividade. Correr e investir são impossíveis. Quadrados com vegetação rasteira são frequentemente agrupados. A vegetação rasteira e as árvores não são mutuamente exclusivas, é comum que um quadrado de 1,5 metros possa ter tanto uma árvore quanto vegetação rasteira.

Copa das Árvores: É comum que elfos e outros habitantes da floresta vivam em plataformas elevadas bem acima da superfície. Estas plataformas de madeira muitas vezes têm pontes de corda entre elas. Para chegar às casas na árvore, os personagens escalam os galhos das árvores (teste de Escalar com CD 15), escadas de corda (teste de Escalar com CD 0) ou utilizam elevadores de polias (que podem ser elevados a uma altura igual ao resultado de um teste de Força vezes 30 cm, feito a cada rodada como uma ação completa). Criaturas em plataformas ou galhos na copa das árvores possuem cobertura ao lutar contra criaturas em terra, isto vale para florestas médias ou densas.

Outros Elementos de Terrenos de Floresta: Troncos caídos geralmente estão a cerca de 1 metro de altura e dão cobertura apenas a criaturas que estejam tão baixas quanto eles. É necessário utilizar 1,5 metros do deslocamento para cruzar a área de um tronco. Riachos na floresta possuem uma média de 1,5 a 3 metros de largura e mais de 1,5 metros de profundidade. Trilhas cortam a maioria das florestas, permitindo o movimento normal e não proporcionam cobertura ou ocultação. Esses caminhos são menos comuns em florestas densas, mas mesmo florestas inexploradas possuem trilhas feitas por animais.

Furtividade e Detecção em uma Floresta: Em uma floresta esparsa, a distância máxima que um teste de Percepção pode detectar a presença próxima de outras pessoas é 3d6 × 3 metros. Em uma floresta média, essa distância é de 2d8 × 3 metros e em uma floresta densa é 2d6 × 3 metros.

Como qualquer quadrado com vegetação rasteira fornece ocultação, normalmente é fácil para uma criatura usar a habilidade de Furtividade na floresta. Troncos e árvores enormes dão cobertura, o que também facilita que alguma criatura se esconda.

O ruído de fundo na floresta torna testes de Percepção que dependem de sons mais difíceis, aumentando a CD do teste em +2 a cada 10 metros, e não apenas +1.

Incêndios Florestais (ND 6)

A maioria das faíscas de uma fogueira é incapaz de inflamar algo, mas se a condição do ar é muito seca, os ventos são fortes ou o chão da floresta está seco e é inflamável, elas podem causar um incêndio florestal. Relâmpagos muitas vezes incendeiam árvores e iniciam incêndios florestais desta forma. Seja qual for a causa do incêndio, os viajantes podem ficar presos no meio dele.

Um incêndio florestal pode ser percebido a partir de localidades tão distantes como 2d6 x 30 metros por um personagem que é bem sucedido em um teste de Percepção, tratando o incêndio como uma criatura Colossal (reduzindo a CD em 16). Se nenhum dos personagens é bem sucedido em seus testes de Percepção, o fogo se aproxima deles. Eles veem o fogo automaticamente quando ele se aproxima a metade da distância inicial. Com a elevação adequada, a fumaça de um incêndio florestal pode ser notada a até 16 quilômetros de distância.

Personagens que estão cegos, ou de outra forma incapazes de fazer testes de Percepção, podem sentir o calor do fogo (e assim, automaticamente "percebê-lo") quando estiverem a 30 metros de distância.

A borda de um incêndio (o lado a favor do vento) pode avançar mais rápido do que um ser humano pode correr (assumir 36 metros por rodada para ventos de força moderada). Uma vez que uma parte específica da floresta está em chamas, ele permanece assim para 2d4 × 10 minutos antes de se tornar uma terra devastada fumegante. Personagens ultrapassados por um incêndio florestal podem ver-se engolidos pelo incêndio enquanto o fogo avança mais rápido do que eles podem mover-se, aprisionando-os cada vez mais fundo.

Dentro dos limites de um incêndio florestal, um personagem enfrenta três perigos: o dano do calor, fogo e a inalação de fumaça.

Dano por Calor: Ser pego dentro de um incêndio florestal é ainda pior do que ser exposto a calor extremo (consulte os Perigos do Calor na página 443). Respirar o ar superaquecido faz com que um personagem receba 1d6 pontos de dano por fogo por rodada (sem teste de resistência). Além disso, um personagem deve fazer um teste de Fortitude a cada 5 rodadas (CD 15, +1 por teste anterior) ou receber 1d4 pontos de dano não letal. Um personagem que prende a respiração pode evitar o dano letal, mas não o dano não letal. Quem vestir roupas pesadas ou qualquer tipo de armadura recebe uma penalidade de -4 em seus testes de resistência. Quem vestir uma armadura de metal ou quem entrar em contato com metal muito quente é afetado como se estivesse sob o efeito da magia *esquentar metal*.

Pegar Fogo: Personagens envoltos em um incêndio florestal correm risco de pegar fogo quando a borda do incêndio passar por eles e continuam em risco uma vez por minuto depois. Consulte pegar fogo na página 444.

Inalar Fumaça: Incêndios florestais produzem naturalmente uma grande quantidade de fumaça. Um personagem que respire fumaça pesada deve fazer um teste de Fortitude a cada rodada (CD 15, +1 a cada teste anterior) ou passar uma rodada engasgando e tossindo. Um personagem que sufoque por 2 rodadas consecutivas recebe 1d6 pontos de dano não letal. Fumaça também fornece ocultação aos personagens dentro dela.

Terreno de Charco

Existem duas categorias de charco: brejos relativamente secos e pântanos aquosos. Ambos são rodeados por lagos (descritos no Ambiente Aquático), que se tornam efetivamente uma terceira categoria de terreno encontrada próximo a pântanos.

Lamaçal: Se um quadrado é parte de um lamaçal raso, possui lama ou água com cerca de 30 centímetros de profundidade. São necessários 2 quadrados de deslocamento para percorrer um quadrado com um lamaçal raso, e a CD de testes de Acrobacia em tais quadrados aumenta em +2.

Um quadrado que é parte de um pântano profundo tem cerca de 1,2 metros de água parada. Custa a criaturas Médias ou maiores 4 quadrados de deslocamento para mover um quadrado de lamaçal profundo ou os personagens podem nadar, se assim desejarem. Criaturas Pequenas ou menores devem nadar para se mover através de um lamaçal profundo. Acrobacias são impossíveis em um lamaçal profundo.

A água em um lamaçal profundo oferece cobertura para criaturas Médias ou maiores. Criaturas menores recebem cobertura aprimorada (bônus de +8 na CA, bônus de +4 em testes de resistência de Reflexos). Criaturas Médias ou maiores podem agachar-se como uma ação de movimento para receber esta cobertura aprimorada. Criaturas com cobertura aprimorada recebem -10 de penalidade relativa a ataques contra criaturas que não estão debaixo d'água.

Quadrados de lamaçal profundo são geralmente agrupados e rodeados por um anel irregular de quadrados de lamaçal raso.

Tanto lamaçais rasos quanto profundos aumentam a CD de testes de Furtividade em +2.

Vegetação: Os arbustos, juncos e gramas altas em pântanos funcionam exatamente como vegetação rasteira em uma floresta. O quadrado que faz parte de um lamaçal não possui vegetação rasteira.

	Categoria de Charco	
	Brejo	Pântano
Lamaçal raso	20%	40%
Lamaçal profundo	5%	20%
Vegetação leve	30%	20%
Vegetação pesada	10%	20%

Areia Movediça: Áreas de areia movediça apresentam uma aparência enganosamente sólida (até mesmo como mato ou campo aberto) que pode aprisionar personagens descuidados. Um personagem que se aproxima de uma área de areia movediça em um ritmo normal tem direito a um teste de Sobrevivência com CD 8 para detectar o perigo antes de entrar, mas os personagens que correm ou investem não têm a chance de detectar uma área escondida antes de tropeçar nela. Uma área típica de areia movediça possui 6 metros de diâmetro; e o impulso de uma corrida ou investida de um personagem o leva a 1d2 × 1,5 metros dentro da areia movediça.

Efeitos da Areia Movediça: Personagens em areia movediça devem fazer um teste de Natação com CD 10 a cada rodada para simplesmente flutuar no lugar, ou um teste de Natação com CD 15 para se mover 1,5 metros para qualquer direção desejada. Se um personagem preso falha em seu teste por 5 ou mais, afunda abaixo da superfície e começa a se afogar sempre que falhar em segurar a respiração (consulte a descrição da perícia Natação no Capítulo 4).

Personagens abaixo da superfície da areia movediça podem nadar de volta para a superfície com um teste de Natação bem sucedido (CD 15, +1 por rodada consecutiva sob a superfície).

Resgate: Puxar um personagem preso na areia movediça pode ser difícil. Um socorrista precisa de um galho, haste de lança, corda ou uma ferramenta similar que lhe permite atingir a vítima com uma de suas extremidades. Então, ele deve fazer um teste de Força com CD 15 para puxar a vítima, e a vítima deve fazer um teste de Força com DC 10 para agarrar o galho, haste ou corda. Se ambos os testes são bem sucedidos, a vítima é puxada 1,5 metros no sentido da terra firme. Se a vítima não consegue segurar, deve fazer imediatamente um teste de Natação com CD 15 para permanecer acima da superfície.

Cercas Vivas: Comum em brejos, cercas vivas são emaranhados de pedras, solo e arbustos espinhosos. Cercas vivas estreitas funcionam como paredes baixas, e são necessários 3 quadrados de deslocamento para atravessá-las. Cercas vivas largas têm mais de 1,5 metros de altura e ocupam quadrados inteiros. Elas oferecem cobertura total, assim como uma parede faz. São necessários 4 quadrados de deslocamento para se mover através de um quadrado com uma cerca viva grande; criaturas que tiveram sucesso em um teste de Escalar com CD 10 só precisam de 2 quadrados de deslocamento para mover-se através do quadrado.

Outros Elementos de Terrenos de Charco: Alguns charcos, em especial os pântanos, têm árvores assim como as florestas. Elas geralmente estão agrupadas em pequenas ilhotas. Trilhas cruzam em muitos charcos, serpenteando para evitar áreas de pântano. Como nas florestas, as trilhas permitem o movimento normal e não fornecem a ocultação da vegetação rasteira.

Furtividade e Detecção em um Charco: Em um charco, a distância máxima em que um teste de Percepção para detectar a presença de outras criaturas pode ter sucesso é de 6d6 × 3 metros. Em um pântano, esta distância é 2d8 × 3 metros.

Vegetação rasteira e lamaçais profundos fornecem ocultação abundante, por isso, é fácil usar de Furtividade em um pântano.

Terreno de Colina

A colina pode existir na maioria dos outros tipos de terrenos, mas também colinas podem dominar a paisagem. O terreno de colina é dividido em duas categorias: colinas suaves e colinas escarpadas. Terrenos de colina, muitas vezes, servem como uma zona de transição entre um terreno acidentado (como montanhas) e um terreno plano (como planícies).

Declive Gradual: Esta inclinação não é íngreme o suficiente para afetar o deslocamento, mas os personagens recebem um bônus de +1 em ataques corpo a corpo contra os inimigos que estejam abaixo de sua posição.

Declive Íngreme: Personagens que se deslocam para cima (para um quadrado adjacente de maior elevação) devem gastar 2 quadrados de deslocamento para cada quadrado de declive íngreme. Personagens que correm ou investem colina baixo (movendo-se para um quadrado adjacente de menor elevação) devem ser bem sucedidos em um teste de Acrobacia com CD 10 ao entrar no primeiro quadrado de declive íngreme. Personagens montados fazem um teste de Cavalgada com CD 10 em seu lugar. Personagens que não são bem sucedidos neste teste tropeçam e devem terminar seu deslocamento 1d2 × 1,5 metros mais tarde. Personagens que não conseguem por 5 ou mais ficam caídos no quadrado onde acabam seu movimento. O declive íngreme aumenta a CD de testes de Acrobacia em +2.

Rochedo Íngreme: Um rochedo íngreme normalmente exige um teste de Escalar com CD 15 para escalá-lo e possui cerca de 1d4 × 3 metros de altura, embora as necessidades do mapa possam tornar um rochedo íngreme mais alto. Um penhasco não é perfeitamente vertical, ocupando quadrados de 1,5 metros se tiver menos de 9 metros de altura e quadrados de 3 metros se tiver 10 metros ou mais de altura.

Vegetação Leve: Artemísia e outros arbustos crescem em colinas, embora raramente cubram a paisagem. Vegetação rasteira leve fornece ocultação e aumenta a CD de Acrobacia e de testes de Furtividade em +2.

Outros Elementos de Terrenos de Colina: As árvores não são tão incomuns em colinas e vales, e muitas vezes tais localidades têm pequenos riachos (de 1,5 a 3 metros de largura e mais de 1,5 metros de profundidade) ou leitos secos (trate como uma trincheira de 1,5 a 3 metros de diâmetro). Se você adicionar um fluxo ou leito, lembre-se de que a água sempre flui colina abaixo.

Furtividade e Detecção em uma Colina: Em colinas suaves, a distância máxima que um teste de Percepção pode detectar a presença de outras pessoas pode ter sucesso é 2d10 × 3 metros. Em colinas escarpadas, essa distância é 2d6 × 3 metros.

Esconder-se em terrenos de colina pode ser difícil se não houver vegetação ao redor. O alto de um morro ou crista oferece cobertura o suficiente para esconder-se de alguém abaixo do morro ou crista.

	Categoria de Colina	
	Colina Suave	Colina Escarpada
Declive Gradual	75%	40%
Declive Íngreme	20%	50%
Rochedo Íngreme	5%	10%
Vegetação leve	15%	15%

Terreno de Montanha

As três categorias de terreno de montanha são prados alpinos, montanhas escarpadas e montanhas proibitivas. Enquanto os personagens sobem em uma área montanhosa, estão propensos a enfrentar cada categoria terreno, por sua vez, começando com prados alpinos, estendendo-se através das montanhas escarpadas e alcançando montanhas proibitivas perto do cume.

Montanhas têm um elemento importante, a parede de rocha que delimita os quadrados em vez de ocupa-los.

Declive Gradual e Íngreme: Estas categorias funcionam como descritas no Terreno de Colina.

Rochedo Íngreme: Estes elementos de terreno também funcionam como os seus homólogos no terreno de colina, mas eles possuem tipicamente 2d6 × 3 metros de altura. Rochedos íngremes mais altos que 24 metros ocupam 6 metros de espaço horizontal.

Fenda: Normalmente formada por processos geológicos naturais, fendas funcionam como fossos em um ambiente de masmorra. Fendas não são escondidas, então personagens não caem acidentalmente (embora os encontrões sejam outra história).

Uma fenda típica tem 2d4 × 3 metros de profundidade no mínimo, 6 metros de comprimento e em qualquer largura entre 1,5 e 6 metros de largura. É necessário um teste de Escalar com uma CD 15 para sair de uma fenda. Em terrenos montanhosos proibitivos, fendas tipicamente possuem 2d8 × 3 metros de profundidade.

Vegetação Leve: Estas categorias funcionam como descritas no Terreno de Floresta.

Acúmulo: Em um campo de brita sedimentada, o acúmulo não afeta o deslocamento, mas pode ser traiçoeiro em uma ladeira. A CD de testes de Acrobacia aumenta em +2 se há brita em um declive gradual e em +5 se há brita em um declive íngreme. A CD de testes de Furtividade aumenta em +2 se o acúmulo está em um declive de qualquer tipo.

Cascalho Denso: O piso é coberto com pedregulhos de todos os tamanhos. É necessário 2 quadrados de deslocamento para percorrer um quadrado com cascalho denso. A CD de testes de Acrobacia em cascalho denso aumenta em +5, e a CD de testes de Furtividade aumenta em +2.

	Categoria de Montanha		
	Prado Alpino	Escarpada	Proibitiva
Declive gradual	50%	25%	15%
Declive íngreme	40%	55%	55%
Penhasco	10%	15%	20%
Fenda	-	5%	10%
Vegetação leve	20%	10%	-
Acúmulo	-	20%	30%
Cascalho denso	-	20%	30%

Parede de Rocha: Em um plano de rocha vertical, paredes de rocha requerem um teste de Escalar com CD 25 para ascender. A parede de rocha típica tem 2d4 × 3 metros de altura nas montanhas escarpadas e 2d8 × 3 metros de altura em montanhas proibitivas. Paredes de pedra são desenhadas nas bordas dos quadrados, e não nos quadrados em si.

Cavernas: Encontradas em rochedos íngremes e quadrados de declive íngreme e ao lado de paredes de pedra, cavernas tipicamente possuem entre 1,5 e 6 metros de largura e 1,5 metros de profundidade. Uma caverna pode ser qualquer coisa, desde uma simples câmara até a entrada de uma masmorra elaborada. Cavernas usadas como esconderijos de monstros geralmente têm 1d3 quartos com 1d4 × 3 metros de diâmetro.

Outros Elementos de Terrenos de Montanha: A maioria dos prados alpinos começa acima da linha das árvores, de modo que árvores e outros elementos da floresta são raros em montanhas. Terrenos de Montanha podem incluir riachos (1,5 a 3 metros de largura e mais de 1,5 metros de profundidade) e leitos secos (trate como uma trincheira de 1,5 a 3 metros de diâmetro). Áreas de alta altitude tendem a ser mais frias do que as áreas mais baixas que as cercam, chegando a ser cobertos por camadas de gelo (descritos no terreno de deserto).

Furtividade e Detecção em Montanhas: Como regra geral, a distância máxima em terreno de montanha em que um teste de Percepção para detectar a presença próxima de outras pessoas pode ter sucesso é 4d10 × 3 metros. Alguns picos e escarpas garantem pontos com melhor vantagem, é claro, e vales sinuosos e cânions oferecem distâncias mais curtas. Como há pouca vegetação para obstruir a linha de visão, os detalhes sobre o mapa são o melhor guia para detalhar o início de um encontro. Como nos terrenos de colina, um cume ou pico oferece cobertura suficiente para se esconder de qualquer um que esteja em um ponto mais baixo.

É mais fácil de ouvir sons distantes nas montanhas. A CD em testes de Percepção que dependem de som aumenta em +1 a cada 6 metros entre o ouvinte e fonte, e não a cada 3 metros.

Avalanches (ND 7)

A combinação de altos picos e fortes nevascas significa que as avalanches são um perigo mortal em muitas áreas montanhosas. Enquanto avalanches de neve e gelo são comuns, também é possível haver uma avalanche de rochas e solo.

Uma avalanche pode ser percebida a partir de lugares tão distantes como 1d10 × 150 metros por um personagem que faz um teste de Percepção com CD 20, tratando a avalanche como uma criatura Colossal. Se nenhum personagem consegue ser bem su-

cedido em seu teste de Percepção para determinar a distância de encontro, a avalanche se aproxima e eles se tornam automaticamente cientes quando a avalanche alcança metade da distância inicial. É possível ouvir uma avalanche mesmo que o personagem não possa vê-la. Em condições ideais (sem outros ruídos altos ocorrendo), um personagem faz um teste de Percepção com CD 15 para poder ouvir a avalanche ou o deslizamento de terra quando ela estiver a 1d6 × 150 metros de distância. Este teste pode ter uma CD de 20, 25 ou mais em condições nas quais for difícil escutar a avalanche (como no meio de uma tempestade).

Um deslizamento de terra ou avalanche consiste em duas áreas distintas: a zona de enterro (no caminho direto dos escombros) e a zona de deslizamento (abrange a área em que os escombros se espalham). Personagens na zona de enterro sempre recebem o dano da avalanche; personagens na zona de deslizamento podem ser capazes de sair do caminho. Personagens na zona de enterro recebem 8d6 pontos de dano, ou metade desse valor se eles forem bem sucedidos em um teste de resistência de Reflexos com CD 15. Posteriormente eles são enterrados. Personagens na zona de deslizamento recebem 3d6 pontos de dano, ou nenhum dano se são bem sucedidos em um teste de resistência de Reflexos com CD 15. Aqueles que não foram bem sucedidos são enterrados.

Personagens enterrados recebem 1d6 pontos de dano não letal por minuto. Se um personagem enterrado fica inconsciente, ele deve fazer um teste de Constituição com CD 15 ou receber 1d6 pontos de dano letal a cada minuto até ser libertado ou morto.

A avalanche típica tem uma largura de 1d6 x 30 metros a partir de uma extremidade da zona de deslizamento até a borda oposta. A zona de enterro no centro da avalanche ocupa metade da largura total da avalanche.

Para determinar a localização exata dos personagens no caminho de uma avalanche, jogue 1d6 × 6, o resultado é o número de metros a partir do centro da zona de enterro até o local do grupo. Avalanches de neve e gelo avançam a uma velocidade de 150 metros por rodada, enquanto avalanches de rochas e solo viajam a uma velocidade de 75 metros por rodada.

Viagem pela Montanha

Uma viagem de grande altitude pode ser extremamente cansativa e, às vezes, mortal para criaturas que não são acostumadas com elas. O frio se torna extremo, e a falta de oxigênio no ar pode desgastar até o mais resistente dos guerreiros.

Personagens Aclimatados: Criaturas acostumadas a grandes altitudes geralmente se saem melhor do que quem vive nas baixadas. Qualquer criatura que tenha listado como seu ambiente Montanhas é considerada nativa a área e aclimatadas a grandes altitudes. Os personagens podem também adaptar-se para viver em grandes altitudes após um mês. Personagens que passam mais de dois meses longe das montanhas devem aclimatar-se novamente quando voltarem. Mortos-vivos, constructos e outras criaturas que não respiram são imunes aos efeitos da altitude.

Zonas de Altitude: De forma geral, as montanhas apresentam três possíveis bandas de altitude: passagens baixas, picos baixos / passagens altas e picos altos.

Passagem Baixa (abaixo de 1.500 metros): A maioria das viagens através de montanhas ocorre em passagens baixas, uma zona constituída em grande parte por prados e florestas alpinas. Os viajantes podem achar a travessia difícil (o que se reflete nos modificadores de deslocamento através das montanhas), mas a própria altitude não tem efeito no jogo.

Pico Baixo ou Passagem Alta (1.500 a 5.000 metros): Subir as encostas de montanhas mais baixas, ou uma viagem mais normal através de montanhas mais altas se enquadra nessa categoria. Todas as criaturas não aclimatadas sentem dificuldade em respirar a esta altitude. Personagens devem ser bem sucedidos em um teste de Fortitude a cada hora (CD 15, +1 por teste anterior) ou ficam fatigados. Os efeitos da fatiga termina quando o personagem desce até uma altitude com ar mais rico em oxigênio. Personagens aclimatados não precisam efetuar testes de Fortitude.

Pico Alto (acima de 5.000 metros): As montanhas mais altas excedem 5 mil metros de altura. Nessas elevações, as criaturas estão sujeitas tanto à fadiga de altitude (como descrita acima) quanto à doença de altitude, independente de estarem aclimatadas ou não a grandes altitudes. Doença de altitude representa a privação de oxigênio em longo prazo, e afeta valores de habilidades mentais e físicas. Após cada período de 6 horas que um personagem passa a uma altitude de mais de 5.000 metros, ele deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude (CD 15, +1 por teste anterior) ou receber um ponto de dano a todos os seus valores de habilidade. Criaturas aclimatadas à altitude recebem um bônus de competência de +4 em seus testes de resistência para resistir ao efeito de grandes altitudes e doença de altitude, eventualmente até mesmo os montanhistas mais experientes devem abandonar estas elevações perigosas.

Terreno de Deserto

Terrenos de deserto existem em climas quentes, temperados e frios, mas todos compartilham uma característica comum: pouca chuva. As três categorias de terreno desértico são tundra (desertos frios), desertos rochosos (muitas vezes temperados) e desertos de areia (geralmente quentes).

Tundra difere das outras categorias do deserto de duas maneiras importantes. Como a neve e o gelo cobrem grande parte da paisagem, é fácil de encontrar água. Durante o auge do verão, o pergelissolo derrete a uma profundidade de 30 centímetros, transformando a paisagem em um vasto campo de lama. A tundra lamacenta afeta o movimento e o uso de perícias como os pântanos rasos descritos em terrenos de charco, embora haja pouca água.

A tabela abaixo descreve elementos de terrenos encontrados em cada uma das três categorias de deserto. Os terrenos nesta tabela são mutuamente exclusivos, por exemplo, um quadrado de tundra pode conter vegetação rasteira leve ou uma camada de gelo, mas não ambos.

	Categoria de Deserto		
	Tundra	Rochoso	de Areia
Vegetação leve	15%	5%	5%
Camada de gelo	25%	-	-
Cascalho leve	5%	30%	10%
Cascalho denso	-	30%	5%
Dunas de areia	-	-	50%

Vegetação Leve: Composta de arbustos resistentes e cactos, a vegetação leve funciona exatamente como descrita em outros tipos de terreno.

Camada de Gelo: O chão é coberto por gelo escorregadio. São necessários 2 quadrados de deslocamento para entrar em um quadrado coberto por uma camada de gelo, e a CD dos testes de Acrobacia aumenta em +5. Um teste de Acrobacia é necessário para correr ou investir através de uma camada de gelo.

Cascalho Leve: Pequenas pedras estão espalhadas pelo chão, tornando o movimento ágil mais difícil. A CD dos testes de Acrobacia aumenta em +2.

Cascalho Denso: O piso é coberto com pedregulhos de todos os tamanhos. É necessário 2 quadrados de deslocamento para percorrer um quadrado com cascalho denso. A CD de testes de Acrobacia em cascalho denso aumenta em +5, e a CD de testes de Furtividade aumenta em +2.

Dunas de Areia: Criado pela ação do vento sobre a areia, dunas funcionam como colinas que se movem. Se o vento é forte e consistente, uma duna de areia pode mover várias centenas de metros em uma semana. Dunas de areia podem cobrir centenas de quadrados. Eles sempre têm um declive suave que aponta na direção do vento predominante e um declive íngreme no lado de sotavento.

Outros Elementos de Terrenos de Deserto: Tundra é, muitas vezes, rodeada por florestas, e árvores ocasionais podem existir nos desertos frios. Desertos rochosos têm espigões e mesas que consistem em terreno plano cercado por todos os lados por rochedos e encostas íngremes (como descrito em terreno de montanha). Desertos de areia por vezes tem areia movediça, o que funciona como descrito no terreno de charco, embora a areia movediça do deserto seja uma mistura de areia fina e poeira (sem água). Todo terreno de deserto é atravessado por leitos secos (trate como trincheiras de 1,5 a 4,5 metros de largura) que se enchem de água nas raras ocasiões em que a chuva cai.

Furtividade e Detecção em Desertos: De forma geral, em um terreno de deserto, a distância máxima em que um teste de Percepção para detectar a presença próxima de outras pessoas pode ter sucesso é 6d6 × 6 metros, além dessa distância as mudanças de altitude e a distorção pelo calor em desertos quentes torna a Percepção baseada pela visão impossível. A presença de dunas em desertos arenosos limita esta distância para 6d6 × 3 metros. A escassez de vegetação rasteira ou outros elementos que oferecem ocultação ou cobertura torna o uso de Furtividade mais difícil.

Tempestades de Areia

Uma tempestade de areia reduz a visibilidade para 1d10 × 1,5 metros, e causa uma penalidade de -4 em testes de Percepção. Uma tempestade de areia causa 1d3 pontos de dano não letal por hora a qualquer criatura capturada em campo aberto, e deixa uma fina camada de areia em seu rastro. A areia fina penetra em quase tudo, exceto nos selos e costuras mais seguros, causando irritação de pele e contaminando equipamentos.

Terreno de Planície

Planícies possuem três categorias: fazendas, campos e campos de batalha. Fazendas são comuns em áreas de assentamento, enquanto campos representam planícies selvagens. Os campos de batalha onde grandes exércitos se chocam são lugares temporários, geralmente retomados pela vegetação natural ou pelo arado do lavrador. Campos de batalha representam uma terceira categoria de terreno porque aventureiros tendem a gastar muito tempo neles, não porque são particularmente prevalentes.

A tabela abaixo mostra as proporções de elementos de terreno nas diferentes categorias de planícies. Em uma fazenda, a vegetação rasteira leve representa culturas de grãos mais maduros, enquanto fazendas que cultivam vegetais terão menos vegetação rasteira leve, assim como todas as fazendas durante o tempo entre a colheita e alguns meses após o plantio.

Os elementos de terreno na tabela abaixo são mutuamente exclusivos.

	Categoria de Planície		
	Fazenda	Campo	Campo de Batalha
Vegetação leve	40%	20%	10%
Vegetação pesada	-	10%	-
Cascalho leve	-	-	10%
Trincheira	5%	-	5%
Berma	-	-	5%

Vegetação: Independente de ser cultivada ou vegetação natural, as gramas altas das planícies funcionam como a vegetação rasteira leve de uma floresta. Touceiras de arbustos particularmente grossos formam áreas de vegetação rasteira pesada através das pastagens.

Cascalho Leve: Nos campos de batalhas, cascalho leve geralmente representa algo que foi destruído: as ruínas de uma edificação ou os restos de um muro de pedra, por exemplo. Ele funciona como descrito na seção de terreno de deserto.

Trincheira: Muitas vezes escavadas antes de uma batalha para proteger soldados, uma trincheira funciona como um muro baixo, exceto que não oferece cobertura contra inimigos adjacentes. São necessários 2 quadrados de deslocamento para deixar uma trincheira, mas não custa nada extra para entrar em uma. Criaturas fora de uma trincheira que fazem um ataque corpo a corpo contra uma criatura dentro da trincheira recebem um bônus de +1 em ataques corpo a corpo, porque eles estão em lugar mais alto. Em uma fazenda, trincheiras são geralmente valas de irrigação.

Berma: Uma estrutura defensiva muito comum, a berma é uma parede baixa de barro que retarda o movimento e fornece um pouco de cobertura. Coloque uma berma no mapa, desenhando duas linhas adjacentes a um declive íngreme (descrito no terreno de colina), com as bordas da berma ao lado da descida. Assim, um personagem que atravessa uma berma de 2 quadrados vai escalar um quadrado; em seguida, descer um quadrado. Bermas de 2 quadrados fornecem cobertura como paredes baixas para qualquer um que esteja atrás dela. Bermas maiores fornecem o benefício de um muro baixo para qualquer um que esteja em um quadrado mais baixo que o topo da berma.

Cercas: Cercas de madeira são geralmente usadas para conter o gado ou impedir que soldados se aproximem. É necessário um quadrado extra de movimento para atravessar uma cerca de madeira. A cerca de pedra fornece um pouco de cobertura, funcionando como paredes baixas. Personagens montados podem atravessar uma cerca sem reduzir o seu movimento se forem bem sucedidos em um teste de Cavalgar com CD 15. Se falhar no teste, o cavalo cruza a cerca, mas o cavaleiro cai de sua sela.

Outros Elementos de Terrenos de Planície: Árvores ocasionais pontilham a paisagem em muitas planícies, embora nos campos de batalha elas, muitas vezes, sejam derrubadas para fornecer matéria-prima para máquinas de cerco (descritas em características urbanas). Cercas vivas (descritas em terreno de charco) são encontradas em planícies também. Riachos, geralmente de 1,5 a 6 metros de largura e 1,5 a 3 metros de profundidade, são comuns.

Furtividade e Detecção em Planícies: De forma geral, a distância máxima em um terreno de planície em que um teste de Percepção para detectar a presença próxima de outras pessoas pode ter sucesso é 6d6 x 12 metros, embora as especificidades do mapa possam restringir a linha de visão. Cobertura e ocultação não são incomuns, portanto um bom lugar de refúgio pode ser encontrado sem grandes dificuldades, se não estiver à disposição.

Ambiente Aquático

Ambiente aquático é o menos hospitaleiro para a maioria dos PdJs, porque eles não podem respirar sob a água. Terrenos aquáticos não oferecem a variedade que os terrenos de terra fazem. O fundo do mar tem muitas maravilhas, incluindo análogos submarinos de qualquer um dos elementos de terreno descritos anteriormente nesta seção, mas se o personagem se encontra na água por ter recebido um encontrão num convés de um navio pirata, os leitos de algas centenas de metros abaixo dele não importam muito. Dessa forma, essas regras simplesmente dividem o ambiente aquático em duas categorias: água corrente (como riachos e rios) e água parada (como lagos e oceanos).

Água Corrente: Rios grandes e plácidos movem-se apenas alguns quilômetros por hora, de modo que funcionam como água parada para a maioria dos propósitos. Mas alguns rios e riachos são mais velozes, fazendo com que qualquer coisa flutuando neles se mova a jusante a uma velocidade de 3 a 12 metros por rodada. As corredeiras mais rápidas enviam nadadores rio abaixo em 18 a 27 metros por rodada. Rios rápidos sempre são tradados como águas turbulentas (teste de Natação com CD 15), e corredeiras são tratadas como águas tempestuosas (teste de Natação com CD 20). Se um personagem está na água corrente, ele move-se a jusante à distância indicada no final do seu turno. Um personagem que tenta manter sua posição em relação à margem do rio pode gastar parte ou todo o seu turno nadando contra a correnteza.

Carregado pelas Águas: Personagens carregados por um rio que se move a 18 metros ou mais por rodada devem fazer um teste de Natação com CD 20 a cada rodada para evitar ser carregado. Se um personagem consegue um resultado de 5 ou mais acima do mínimo necessário no teste, consegue segurar em uma pedra, galho de árvore ou no fundo, e não está mais sendo carregado pela água. Escapar de corredeiras e alcançar um banco de areia exige três testes de Natação com CD 20 em sequência. Personagens presos a uma pedra, galho ou ao fundo não podem escapar a menos que abandonem sua proteção e nadem livremente. Outros personagens podem resgatá-los como se estivessem presos em areia movediça (descrito no terreno de charco).

Água Parada: Lagos e oceanos exigem apenas o deslocamento adequado ou testes de Natação bem sucedidos que possam percorrê-los (CD 10 em águas calmas, CD 15 em águas turbulentas e CD 20 em águas tempestuosas). Personagens precisam encontrar uma maneira de respirar se eles estão debaixo d'água; caso contrário, correm o risco de se afogar. Quando sob a água, os personagens podem se mover em qualquer direção.

Furtividade e Detecção Subaquática: De forma geral, a distância máxima que o personagem pode ver debaixo d'água depende da claridade da água. Geralmente as criaturas podem ver 4d8 x 3 metros se a água é clara e 1d8 x 3 metros se é escura. Água em movimento é sempre escura, a menos que seja em um rio particularmente grande e lento.

É difícil encontrar cobertura ou ocultação debaixo d'água (exceto ao longo do fundo do mar).

Invisibilidade: Uma criatura invisível desloca água e deixa uma 'bolha' visível na forma de seu corpo onde a água foi deslocada. A criatura ainda tem ocultação (20% de chance de erro), mas não ocultação total (50% de chance de erro).

Combate Subaquático

Criaturas terrestres podem sentir uma dificuldade considerável ao lutar na água. Água afeta as jogadas de ataque, dano e movimento de uma criatura. Em alguns casos, os adversários de uma criatura podem receber um bônus em seus ataques. Os efeitos são resumidos na Tabela 13-7. Eles se aplicam sempre que um personagem está nadando, andando com a água na altura do peito ou caminha ao longo do fundo de um corpo de água.

Ataques à **Distância Subaquáticos:** Armas de arremesso são ineficazes debaixo d'água, mesmo quando arremessadas da terra. Ataques com outras armas de longo alcance recebem uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque para cada 1,5 metros de água em sua trajetória, além das penalidades normais por alcance.

Ataques de Terra Firme: Personagens que estejam nadando, flutuando ou pisando na superfície da água ou estejam na água à altura do peito, possuem cobertura aprimorada (bônus de +8 na CA, bônus de +4 em testes de resistência de Reflexos) contra adversários em terra. Adversários em terra, que estejam sob o efeito de *movimentação livre* ignoram esta cobertura ao fazer ataques corpo a corpo contra alvos na água. Uma criatura completamente submersa possui cobertura total contra adversários em terra, a menos que esses adversários estejam sob o efeito de *movimentação livre*. Efeitos mágicos não são afetados, exceto aqueles que necessitam de jogadas de ataque (que são tratados como quaisquer outros efeitos) e efeitos de fogo.

Fogo: Fogo não mágico (incluindo fogo alquímico) não queima debaixo d'água. Magias ou efeitos similares à magia com o descritor fogo são ineficazes debaixo d'água a menos que o conjurador seja bem sucedido em um teste de nível de conjurador (CD 20 + nível da magia). Se o teste for bem sucedido, a magia cria uma bolha de vapor em vez do efeito ardente habitual, e a magia funciona como descrita. Um efeito de fogo sobrenatural debaixo d'água é ineficaz, a menos que sua descrição afirme o contrário. A superfície de um corpo de água corta a linha de efeito para qualquer magia de fogo. Se o usuário fez o teste do nível de conjurador para fazer a magia de fogo debaixo de água utilizável, a superfície ainda bloqueia a linha de efeito da magia.

Conjurar sob a Água: Conjurar magias enquanto submerso pode ser difícil para aqueles que não podem respirar debaixo d'água.

Uma criatura que não pode respirar água deve fazer um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) para conjurar uma

magia debaixo d'água (além do teste do nível de conjurador para conjurar com sucesso uma magia de fogo debaixo d'água). Criaturas que pode respirar água não são afetadas e podem conjurar magias normalmente. Algumas magias podem funcionar de maneira diferente debaixo d'água, sempre sujeitas a critério do Mestre.

Inundações

Em muitas áreas selvagens, inundações fluviais são ocorrências comuns.

Na primavera, um enorme degelo pode aumentar o fluxo de riachos e rios. Outros eventos catastróficos tais como tempestades devastadoras ou a destruição de uma barragem podem criar inundações também.

Durante uma inundação os rios tornam-se mais amplos, mais profundos e mais rápidos. Assuma que o nível de um rio sobe por 1d10 x 3 metros durante a enchente de primavera, e sua largura aumenta por um fator de 1d4 x 50%. Falésias podem desaparecer por dias, pontes podem ser derrubadas e mesmo balsas podem não ser capazes de atravessar um rio inundado. Um rio na cheia faz com que testes de Natação fiquem uma categoria mais difícil (água calma torna-se turbulenta e água turbulenta torna-se tempestuosa). Rios também se tornam 50% mais rápidos.

AVENTURAS URBANAS

À primeira vista, uma cidade é muito parecida com uma masmorra, composta de paredes, portas, salas e corredores. Aventuras que acontecem em cidades têm duas diferenças marcantes de suas contrapartes em masmorras. Os personagens possuem acesso a mais recursos, e eles têm que lidar com a aplicação da lei.

Acessos a Recursos: Ao contrário de masmorras e locais selvagens, os personagens podem comprar e vender equipamentos rapidamente em uma cidade. Uma grande cidade ou metrópole, provavelmente tem PdMs e especialistas em áreas obscuras do conhecimento que podem fornecer assistência e decifrar pistas mais difíceis. E quando os PdJs estão esfolados e feridos, podem retirar-se para o conforto de um quarto em uma estalagem.

A liberdade de recuar e o pronto acesso ao mercado significa que os jogadores têm um maior grau de controle sobre o ritmo da aventura urbana.

Aplicação da Lei: A outra distinção fundamental entre aventurar-se em uma cidade e aprofundar-se em uma masmorra é que a masmorra é, quase por definição, um lugar sem lei. Lá a única lei é a da selva: matar ou ser morto. A cidade, por outro lado, é governada por um código de leis, muitas das quais são explicitamente projetadas para evitar o tipo de matança e saques em que os aventureiros se envolvem todo o tempo. Mesmo assim, as leis da maioria das cidades reconhecem os monstros como uma ameaça para a estabilidade, e as proibições sobre o assassinato raramente se aplicam a monstros como aberrações ou extraplanares malignos. A maioria dos humanoides malignos, no entanto, é normalmente protegida pelas mesmas leis que protegem todos os cidadãos da cidade. Ter uma tendência maligna não é um crime (exceto em algumas cidades severamente teocráticas, se ela possuir o poder mágico para fazer valer tal lei); apenas más ações são contra a lei. Mesmo quando os aventureiros encontram um malfeitor no ato de perpetrar alguma ação hedionda sobre a população da cidade, a lei tende a desaprovar o tipo de justiça vigilante que deixa o malfeitor morto ou incapaz de testemunhar em um julgamento.

Restrição de Armas e Magias

Diferentes cidades têm leis diferentes sobre questões como o porte de armas em público e a restrição de conjuradores.

As leis de uma cidade podem não afetar todos os personagens da mesma forma. Um monge não é prejudicado por uma lei

TABELA 13-7: MODIFICADORES DE COMBATE SUBAQUÁTICOS

Condição	Ataque/Dano Cortante ou Concussivo	Ataque/Dano Perfurante	Movimento	Sem Equilíbrio?[1]
Movimentação livre	normal/normal	normal/normal	normal	Não
Possui deslocamento natação	–2/metade	normal	normal	Não
Teste de Natação bem sucedido	–2/metade[2]	normal	quarto ou metade[3]	Não
Pé firme[4]	–2/metade[2]	normal	metade	Não
Nenhum dos anteriores	–2/metade[2]	–2/metade	normal	Sim

[1] Criaturas debatendo-se na água (geralmente porque elas não foram bem sucedidas em seus testes de Natação) têm dificuldade em lutar de forma eficaz. Uma criatura sem equilíbrio perde seu bônus de Destreza para a Classe de Armadura, e os oponentes ganham um bônus de +2 em ataques contra ele.

[2] Uma criatura sem os efeitos de *movimentação livre* ou deslocamento natação faz testes de agarrar subaquáticos com uma penalidade de -2, mas causa dano normalmente quando agarra.

[3] Um teste de Natação bem sucedido permite que uma criatura mova um quarto de seu deslocamento como uma ação de movimento ou metade de seu deslocamento como uma ação de rodada completa.

[4] Criaturas com os pés firmes caminham ao longo do fundo, estando apoiados contra casco de um navio ou algo semelhante. Uma criatura só pode caminhar ao longo da parte inferior de um corpo de água se ele veste ou carrega equipamento que pese o suficiente para puxá-lo para baixo: pelo menos 8 quilos para criaturas Médias, duas vezes mais para cada categoria de tamanho maior do que Médio, ou metade deste peso para cada categoria de tamanho menor do que Médio.

sobre as armas amarradas com os laços da paz, mas um clérigo é reduzido a uma fração de seu poder se todos os símbolos sagrados são confiscados nos portões da cidade.

Características Urbanas

Paredes, portas, iluminação deficiente e piso desigual: em muitos aspectos, uma cidade é muito parecida com uma masmorra. Algumas considerações especiais para um ambiente urbano são apresentadas abaixo.

Muralhas e Portões

Muitas cidades estão cercadas por muralhas. Uma típica muralha de cidade pequena é uma parede de pedra fortificada de 1,5 metros de espessura e 6 metros de altura. Tal parede é bastante lisa, exigindo um teste de Escalar com CD 30 para alcançar seu topo. As muralhas possuem ameias de um lado para fornecer um muro baixo para os guardas em cima dela, mas existe muito pouco espaço para guardas caminharem ao longo da parte superior da muralha. Uma muralha típica de cidade pequena tem CA 3, dureza 8 e 450 PV por seção de 3 metros.

Uma típica muralha grande de cidade tem 3 metros de espessura e 9 metros de altura, com ameias em ambos os lados para os guardas em cima do muro. Ela é igualmente lisa, o que requer um teste de Escalar com CD 30 para alcançar seu topo. Esta parede tem CA 3, dureza 8 e 720 PV por seção de 3 metros.

Uma típica muralha de metrópole tem 4,5 metros de espessura e 12 metros de altura. Tem ameias em ambos os lados e, muitas vezes, túneis e pequenas salas que atravessam seu interior. Muralhas de metrópole tem CA 3, dureza 8 e 1.170 PV por seção de 3 metros.

Ao contrário de cidades menores, metrópoles costumam ter muralhas interiores. Sejam muralhas mais velhas que foram incorporadas pela cidade, sejam paredes que dividem distritos individuais uns dos outros. Às vezes, essas muralhas são tão grandes e grossas como as muralhas exteriores, mas mais frequentemente têm as características de muralhas de cidades pequenas e grandes.

Torres de Vigia: Algumas muralhas possuem torres de vigilância estabelecidas em intervalos irregulares. Poucas cidades têm guarda suficiente para manter alguém constantemente estacionado em cada torre, a não ser que a cidade esteja esperando um ataque. As torres fornecem uma visão superior da paisagem circundante, bem como um ponto de defesa contra invasores.

Torres de vigia são tipicamente 3 metros maiores do que a muralha a que são adjacentes, e o seu diâmetro é de até 5 vezes a espessura da parede. Seteiras estão alinhadas com os lados externos dos andares superiores de uma torre, cujo topo é cercado de ameias como as paredes circundantes. Em uma torre pequena (7,5 metros de diâmetro sobre um muro de 1,5 metros de espessura), uma escada simples tipicamente conecta os andares da torre e seu telhado. Em uma torre maior, escadarias servem a esse propósito.

Pesadas portas de madeira reforçadas com ferro e boas fechaduras (teste de Operar Mecanismo com CD 30), bloqueiam a entrada de uma torre, a menos que ela esteja em uso regular. Como regra geral, o capitão da guarda mantém as chaves para as torres em sua pessoa, com as cópias na fortaleza ou quartel no interior da cidade.

Portões: Um típico portão de cidade fica em uma construção com duas portas levadiças e mata cães acima do espaço entre eles. Em vilas e algumas cidades pequenas, a entrada principal é através de portas duplas de ferro fixadas na parede da cidade. Portões são, geralmente, abertos durante o dia e trancados ou barrados durante a noite. Normalmente, um portão permite a entrada de viajantes depois do por do sol e é observado por guardas que irão abri-lo para alguém que pareça honesto, apresenta os documentos apropriados ou oferece um grande suborno (dependendo da cidade e dos guardas).

Guardas e Soldados

Uma cidade tem tipicamente militares em tempo integral igual a 1% de sua população adulta, além de milícia ou soldados conscritos iguais a 5% da população. Os soldados em tempo integral são guardas da cidade responsáveis pela manutenção da ordem dentro da cidade, semelhante ao papel da polícia moderna, e (em menor grau) para defender a cidade de ataques externos. Soldados conscritos são chamados para servir em caso de um ataque contra a cidade.

Uma típica guarda da cidade funciona em três turnos de 8 horas, com 30% da força no turno do dia (08:00-16:00), 35% em um turno da noite (16:00-00:00) e 35% em um turno da madrugada (00:00-8:00). Em um determinado momento, 80% dos guardas de serviço estão nas ruas patrulhando, enquanto os 20% restantes estão estacionados em vários postos em toda a cidade, onde podem responder a alarmes próximos. Pelo menos um posto de guarda está presente dentro de cada bairro de uma cidade (cada bairro é constituído por vários distritos).

A maioria da guarda da cidade é composta de combatentes, principalmente de 1º nível. Oficiais incluem combatentes de nível superior, guerreiros, um bom número de clérigos e magos ou feiticeiros, bem como personagens multiclasse guerreiro/conjuradores.

Máquinas de Cerco

Máquinas de cerco são grandes armas, estruturas temporárias ou peças de equipamento tradicionalmente utilizadas para sitiar castelos ou fortalezas.

Máquinas de cerco são tratadas como dispositivos difíceis se alguém tentar desativá-los usando Operar Mecanismo. Leva 2d4 rodadas e requer um teste com CD 20. Máquinas de cerco são normalmente feitas de madeira e têm uma CA 3 (-5 Des, -2 tamanho), uma dureza de 5 e 80 pontos de vida.

Máquinas de cerco feitas de um material diferente podem ter valores diferentes. Algumas máquinas de cerco são blindadas também. Trate a máquina de cerco como uma criatura Enorme para determinar o custo de tal armadura. Máquinas de cerco podem ser obras-primas e encantadas como armas mágicas, acrescentando bônus em jogadas de ataque para os testes efetuados para acertar com a máquina de cerco. Uma máquina de cerco obra-prima custa 300 PO a mais do que o preço de tabela. Máquinas de cerco encantadas custam o dobro do preço normal. Por exemplo, uma *catapulta pesada flamejante* +1, blindada com uma armadura de batalha tem CA 11 e custa 23.100 PO (800 PO base + 6.000 PO para a armadura + 300 PO por ser obra-prima + 16.000 PO para as melhorias mágicas).

Catapulta Pesada: Uma catapulta pesada é uma máquina enor-

Tabela 13-8: Máquinas de Cerco

Item	Custo	Dano	Crítico	Alcance	Tripulação
Catapulta pesada	800 PO	6d6	-	60 m (mínimo de 30 m)	4
Catapulta leve	550 PO	4d6	-	45 m (mínimo de 30 m)	2
Balista	500 PO	3d8	19-20	60 m	1
Aríete	1.000 PO	3d6*	-	-	10
Torre de cerco	2.000 PO	-	-	-	20

* consulte a descrição para maiores detalhes.

Modificadores de Ataque com Catapulta

Condição	Modificador
Sem linha de visão com o quadrado alvo	-6
Disparos sucessivos (tripulação pode ver local do erro mais recente)	+2 cumulativo por erro (máximo de +10)
Disparos sucessivos (tripulação não pode ver local do erro mais recente, porém um observador informa o resultado do disparo)	+1 cumulativo por erro (máximo de +5)

me capaz de atirar pedras ou objetos pesados com muita força. Como a catapulta lança sua carga em um alto arco, ela pode atingir quadrados fora de sua linha de visão. Para disparar uma catapulta pesada, o chefe da equipe faz um teste especial contra uma CD 15 usando apenas seu bônus base de ataque, mais o seu modificador de Inteligência, a penalidade de alcance e os modificadores apropriados na seção inferior da Tabela 13-8. Se o teste for bem sucedido, a pedra atinge o quadrado que a catapulta visava, causando o dano indicado em qualquer objeto ou personagem no quadrado. Personagens bem sucedidos em um teste de resistência de Reflexos com CD 15 recebem metade do dano. Uma vez que uma pedra de catapulta acerta um quadrado, os arremessos subsequentes atingem o mesmo quadrado, a menos que a catapulta seja realinhada ou o vento mude de direção ou velocidade.

Se uma pedra de catapulta erra o alvo, jogue 1d8 para determinar onde ela cai. Isto determina a desorientação do arremesso, sendo 1 de volta em direção à catapulta e de 2 a 8 os ângulos no sentido horário ao redor do quadrado alvo. Finalmente, conte 1d4 quadrados de distância da casa de destino para cada incremento de alcance do ataque.

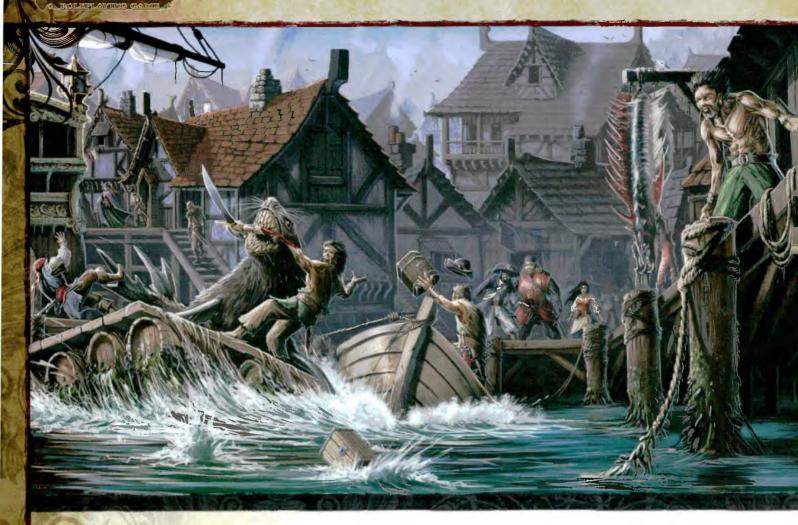
Carregar uma catapulta exige uma série de ações de rodada completa.

É necessário um teste de Força com CD 15 para o guincho puxar o braço para baixo, e a maioria das catapultas têm manivelas adicionais para permitir que até dois membros da tripulação usem a ação de auxílio, colaborando com o principal operador do guincho. Um teste da perícia Profissão (engenheiro de cerco) com CD 15 bloqueia o braço no lugar, e depois outro teste de Profissão (engenheiro de cerco) com CD 15 carrega a munição na catapulta. São necessárias quatro ações de rodada completa para realinhar uma catapulta pesada (vários membros da tripulação podem executar essas ações de rodada completa na mesma rodada, de modo que seria necessário a uma tripulação de quatro criaturas apenas 1 rodada para realinhar a catapulta).

Uma catapulta pesada ocupa um espaço de 4,5 metros de diâmetro.

Catapulta Leve: Esta é uma versão menor e mais leve da catapulta pesada. Ele funciona como a catapulta pesada, exceto que ela precisa de um teste de Força com CD 10 para colocar o braço no lugar com o guincho, e é necessária duas ações de rodada completa para realinhar a catapulta.

Uma catapulta leve ocupa um espaço de 3 metros de diâmetro.

Balista: A balista é essencialmente uma besta pesada Enorme fixa no lugar. O tamanho desta arma a torna difícil para a maioria das criaturas apontar com precisão. Portanto uma criatura Média sofre -4 de penalidade nas jogadas de ataque quando utilizar uma balista, e uma criatura Pequena recebe uma penalidade de -6.

Uma criatura menor que Grande precisa de duas ações de rodada completa para recarregar a balista após o disparo.

Uma balista ocupa um espaço de 1,5 metros de diâmetro.

Aríete: Esta estaca pesada às vezes é suspensa em um andaime móvel que permite que a tripulação a balance para trás e para frente contra objetos. Com uma ação de rodada completa, o personagem mais próximo da frente do aríete faz uma jogada de ataque contra a CA da construção, aplicando uma penalidade de -4 por falta de proficiência. Não é possível ser proficiente com este dispositivo. Além do dano informado na Tabela 13-8, até nove outros personagens segurando o aríete podem adicionar os seus modificadores de Força ao dano do aríete, se eles dedicarem uma ação de ataque. É preciso pelo menos uma criatura Enorme ou maior, duas criaturas Grandes, quatro criaturas Médias, ou oito criaturas Pequenas para balançar um aríete.

Um aríete possui tipicamente 9 metros de comprimento. Em uma batalha, as criaturas empunhando o aríete ficam em duas colunas adjacentes de igual comprimento, com o aríete entre eles.

Torre de Cerco: Este dispositivo é uma torre de madeira maciça sobre rodas ou troncos que pode ser empurrado contra uma parede para permitir que atacantes escalem a torre e cheguem ao topo da muralha com cobertura. As paredes de madeira têm geralmente 30 centímetros de espessura.

Uma torre de cerco típica ocupa um espaço de 4,5 metros de diâmetro. As criaturas dentro a empurram com um deslocamento base de 3 metros (uma torre de cerco não pode correr). As oito criaturas empurrando-a no piso térreo tem cobertura total e aqueles nos pisos superiores obtêm uma cobertura aprimorada e podem disparar através de seteiras.

Ruas das Cidades

Ruas típicas de uma cidade são estreitas e sinuosas. A maioria das ruas, em média tem 4,5 a 6 metros de largura, enquanto becos têm de 3 metros de largura a apenas 1,5 metros. Paralelepípedos em boas condições permitem o movimento normal, mas as vias em mau estado de conservação e ruas de terra esburacadas são consideradas cascalho leve, aumentando a CD de testes de Acrobacia em +2.

Algumas cidades não têm vias maiores, particularmente cidades que cresceram gradualmente a partir de pequenos povoados. Cidades planejadas, ou talvez que tenham sofrido um grande incêndio que permitiu às autoridades a construção de novas vias através de áreas anteriormente habitadas, podem ter algumas ruas maiores pela cidade. Estas ruas principais têm 7,5 metros de largura, permitindo que carroças passem nos dois sentidos e possuem calçadas em ambos os lados.

Multidões: Ruas estão frequentemente cheias de pessoas que seguem com suas vidas. Na maioria dos casos, não é necessário colocar cada plebeu de 1º nível no mapa quando uma briga irrompe na rua principal da cidade. Em vez disso, apenas indique quais quadrados no mapa contém multidões. Se multidões veem

algo obviamente perigoso, vão se afastar a 9 metros por rodada na contagem de iniciativa 0. É necessário 2 quadrados de deslocamento para entrar em um quadrado de multidão. As multidões dão cobertura para qualquer um que entre no meio dela, permitindo um teste de Furtividade e oferecendo um bônus na Classe de Armadura e em testes de resistência de Reflexos.

Direcionar Multidões: É preciso um teste de Diplomacia com CD 15 ou um teste de Intimidação com CD 20 para convencer uma multidão a se mover em uma direção específica, e a multidão deve ser capaz de ouvir ou ver o personagem que faz a tentativa. É preciso uma ação de rodada completa para fazer o teste de Diplomacia, mas apenas uma ação livre para fazer o teste de Intimidação.

Se dois ou mais personagens tentam direcionar uma multidão em direções diferentes, eles fazem seus testes de Diplomacia ou Intimidação opostos para determinar a quem a multidão ouve. A multidão ignora a todos se nenhum dos resultados dos testes for superior as CD dadas acima.

Acima e Abaixo das Ruas

Telhados: Chegar a um telhado geralmente requer escalar uma parede (consulte a seção de Muralhas), a menos que o personagem possa chegar a um telhado saltando em uma janela superior, varanda ou ponte. Os telhados planos, comuns apenas em climas quentes (a neve acumulada pode causar o colapso de um telhado plano), permitem que se corra por eles facilmente. Mover-se ao longo do topo de um telhado inclinado exige um teste de Acrobacia com CD 20. Mover-se sobre uma superfície de telhado em ângulo sem mudar de altura (movendo-se paralelamente ao topo, em outras palavras) exige um teste de Acrobacia com CD 15. Mover-se para cima ou para baixo através do topo de um telhado requer um teste de Acrobacia com CD 10.

Por fim, o telhado termina, exigindo um longo salto para o próximo telhado ou para o chão. A distância para o telhado mais próximo é geralmente de 1d3 x 1,5 metros na horizontal, porém o próximo telhado tem uma probabilidade de estar 1,5 metros mais alto, 1,5 metros mais baixo ou a mesma altura. Use as diretrizes na perícia Acrobacia (altura do ápice de um salto horizontal é um quarto da distância) para determinar se um personagem pode fazer este salto.

Esgotos: Para entrar nos esgotos, a maioria dos personagens abre uma grade (uma ação de rodada completa) e salta 3 metros para baixo. Esgotos são construídos exatamente como masmorras, exceto que eles são muito mais propensos a ter pisos que são escorregadios ou cobertos com água. Esgotos também são semelhantes às masmorras em termos de criaturas que possam ali viver. Algumas cidades foram construídas sobre as ruínas de civilizações mais antigas, e seus esgotos, por vezes, levam a tesouros e perigos de uma época passada.

Construções nas Cidades

A maioria das construções das cidades se divide em três categorias. Grande parte dos edifícios da cidade possui entre dois a cinco andares, construídos lado a lado para formar longas filas, separados por ruas secundárias ou principais. Estas casas geminadas geralmente têm negócios no piso térreo, com escritórios ou apartamentos acima.

Estalagens, negócios prosperos e grandes armazéns (assim como moleiros, curtidores e outras empreitadas que necessitam de espaço) ocupam geralmente edifícios grandes, não geminados, de até cinco andares.

Finalmente, pequenas residências, lojas, armazéns ou galpões de armazenamento são prédios simples de madeira, com apenas um andar — especialmente se estão localizados em bairros mais pobres.

A maioria dos edifícios de uma cidade é feita de uma combinação de pedra ou de tijolos de barro (nos andares mais baixos) e madeira (para os andares superiores, paredes interiores e pisos) O telhado típico é uma mistura de telhas, sapê e ardósias selados com piche. Uma parede inferior de alvenaria típica possui 30 centímetros de espessura com CA 3, dureza 8, 90 PV e uma CD para Escalar de 25. Paredes dos andares superiores possuem 15 centímetros de espessura com AC 3, dureza 5, 60 PV e CD para Escalar de 21. Portas exteriores na maioria dos edifícios são boas portas de madeira que normalmente são mantidas trancadas, exceto em edifícios públicos como lojas e tavernas.

Iluminação Pública

Se uma cidade tem vias principais, elas são iluminadas com lanternas penduradas a uma altura de 2,5 metros nas construções. Essas lanternas são espaçadas a 9 metros de distância, logo sua iluminação não é contínua. Ruas secundárias e becos não são iluminados, e é comum que os cidadãos contratem iluminadores (pessoas que são pagas para carregar lanternas) quando saem depois de escurecer.

Becos podem ser lugares escuros mesmo à luz do dia graças às sombras dos edifícios altos que os cercam. Um beco escuro à luz do dia raramente é escuro o suficiente para garantir ocultação, mas pode ocasionar um bônus de circunstância de +2 em testes de Furtividade.

CLIMA

O clima pode desempenhar um papel importante em uma aventura.

A tabela 13-9 pode ser usada como uma simples guia do clima local. Os termos da tabela estão definidos da seguinte forma:

Calmo: A velocidade do vento é baixa (0 a 15 Km/h).

Frio: Entre -18° e 4° durante o dia, de 6° a 12° mais frio durante a noite.

Frente Fria: Abaixa a temperatura em 6°.

Aguaceiro: Trate como chuva (consulte Precipitação abaixo), mas bloqueia a visão como névoa. Causa inundações. Um aguaceiro dura por 2d4 horas.

Onda de Calor: Aumenta a temperatura em 6°.

Calor: Entre 29° e 44° durante o dia, de 6° a 12° mais frio durante a noite.

Moderado: Entre 4° e 16° durante o dia, de 6° a 12° mais frio durante a noite.

Tempestade Forte (Tempestade de Vento/Nevasca/Furacão/Tornado): A velocidade do vento fica acima de 80 Km/h (consulte a Tabela 13-10). Além disso, nevascas são acompanhadas por neve pesada (1d3 x 30 centímetros), e os furacões são acompanhados por chuvas torrenciais. Furacões duram 1d6 horas. Nevascas duram 1d3 dias. Furacões podem durar até uma semana, mas a sua maior força de impacto vem em um período de 24 a 48 horas, quando o centro da tempestade se move através da área afetada.

Tornados são muito curtos (1d6 x 10 minutos), geralmente se formando como parte de um sistema de tempestade.

Precipitação: Jogue d% para determinar se a precipitação é nevoeiro (01-30), chuva/neve (31-90), ou granizo/gelo (91-00). Neve e granizo ocorrem apenas quando a temperatura é de -1° ou inferior. Boa parte da precipitação dura 2d4 horas. Por outro lado, granizo dura apenas 1d20 minutos, mas geralmente acompanha 1d4 horas de chuva.

Tempestade (Tempestade de Areia/Tempestade de Neve/Tempestade de Relâmpagos): A velocidade do vento é forte (50 a 80 Km/h) e a visibilidade é cortada a três quartos. Tempestades duram 2d4-1 horas. Consulte Tempestades abaixo para obter mais detalhes.

Ameno: Entre 16° e 29° durante o dia, de 6° a 12° mais frio durante a noite.

Ventania: Velocidade do vento de moderada a forte (16 a 50 Km/h); consulte a Tabela 13–10.

Chuva, Neve, Gelo e Granizo

Mau tempo frequentemente retarda ou interrompe a viagem e torna praticamente impossível navegar de um lugar para outro. Chuvas torrenciais e tempestades obscurecem a visão de forma tão eficaz quanto um denso nevoeiro.

A maioria de precipitação é de chuva, mas em condições de frio ela pode manifestar-se como neve, granizo ou gelo. Uma precipitação de qualquer tipo, seguida por uma onda de frio em que a temperatura cai para -1° ou abaixo pode produzir gelo.

Chuva: Chuva reduz a visibilidade pela metade, resultando em uma penalidade de -4 em testes de Percepção. Ela tem o mesmo efeito em chamas, ataques à distância e testes de Percepção como vento rigoroso.

Neve: Queda de neve tem os mesmos efeitos sobre a visibilidade, ataques de armas e de perícias que a chuva, e é necessário percorrer 2 quadrados de deslocamento para entrar em um quadrado coberto de neve. Um dia de neve deixa 1d6 x 30 centímetros de neve no chão.

Neve Pesada: Neve pesada tem os mesmos efeitos que a queda de neve normal, mas também restringe a visibilidade como a névoa faz (consulte Névoa). Um dia de neve pesada deixa 1d4 x 30 centímetros de neve no chão, e são necessários 4 quadrados de deslocamento para entrar em um quadrado coberto de neve pesada. Neve pesada acompanhada por ventos fortes ou rigorosos podem resultar em montes de neve com 1d4 × 1,5 metros de profundidade, especialmente ao redor de objetos grandes o suficiente para desviar o vento, como uma cabine ou uma grande tenda. Há uma chance de 10% de que uma nevasca forte seja acompanhada por relâmpagos (consulte Tempestade de Raios). Neve tem o mesmo efeito em chamas que o vento moderado.

Gelo: Essencialmente chuva congelada, gelo tem o mesmo efeito que a chuva ao cair (exceto que sua chance de extinguir chamas protegidas é de 75%) e o mesmo efeito de neve após assentar-se no chão.

Granizo: Granizo não reduz a visibilidade, mas o som do granizo ao cair torna testes de Percepção baseados em som mais difíceis (penalidade de -4). Às vezes (5% de chance) uma pedra de granizo pode se tornar grande o suficiente para causar um ponto de dano letal (por tempestade) a qualquer coisa ao ar livre. Uma vez no chão, granizo tem o mesmo efeito sobre o deslocamento que a neve.

Tempestades

Os efeitos combinados da precipitação (ou pó) e do vento que acompanham todas as tempestades diminuem a visibilidade em três quartos, impondo uma penalidade -8 em testes de Percepção. Tempestades tornam um ataque com arma de longo alcance impossível, exceto para aqueles que usam armas de cerco, ainda assim com uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Elas extinguem automaticamente velas, tochas e chamas desprotegidas similares. Elas causam oscilações descontroladas em chamas protegidas, como as de lanternas e têm uma chance de 50% para extinguir estas luzes. Consulte a Tabela 13-10 para possíveis consequências para as criaturas capturadas fora de um abrigo durante uma tempestade. Tempestades são divididas em três tipos:

Tempestade de Areia (ND 3): Estas tempestades do deserto diferem de outras tempestades por não haver qualquer precipitação. Em vez disso, uma tempestade de poeira sopra grãos finos de areia que obscurecem a visão, sufocam chamas desprotegidas e pode até mesmo sufocar as chamas protegidas (50% de chance). A maioria das tempestades de areia é acompanhada por ventos rigorosos e deixam para trás um depósito de 1d6 x 30 centímetros de areia. Há uma chance de 10% para uma tempestade de areia maior ser acompanhada por ventos com força de vendaval (consulte a Tabela 13-10). Estas tempestades de areia maiores causam 1d3 pontos de dano não letal a cada rodada em quem for pego em campo aberto, sem abrigo e também representam um risco de asfixia (consulte Afogamento, exceto que um personagem com um lenço ou proteção similar em sua boca e nariz não começa a engasgar até depois de um número de rodadas igual a 10 + seu valor de Constituição). Tempestades maiores de areia deixam 2d3-1 x 30 centímetros de areia fina em seu rastro.

Tempestade de Neve: Além do vento e precipitações comuns a outras tempestades, tempestades de neve deixam 1d6 x 2,5 centímetros de neve no chão.

Tempestade de Relâmpagos: Além do vento e precipitação (chuva normalmente, mas às vezes também granizo), as tempestades são acompanhadas por raios que podem representar um perigo para os personagens sem abrigo adequado (especialmente para os com armadura de metal). Como uma regra geral, assuma um relâmpago por minuto durante um período de 1 hora, no centro da tempestade. Cada relâmpago causa entre 4d8 e 10d8 pontos de dano por eletricidade. Uma em cada 10 tempestades é acompanhada por um tornado.

Tempestade Forte: Ventos muito fortes e chuvas torrenciais reduzem a visibilidade à zero, testes de Percepção e ataques com qualquer arma de longo alcance é impossível. Chamas desprotegidas são automaticamente extintas e chamas protegidas têm uma chance de 75% de ficarem encharcadas. Criaturas capturadas na área devem fazer um teste de Fortitude ou enfrentar os efeitos de acordo com o tamanho da criatura (consulte a Tabela 13-10). Tempestades fortes são divididas em quatro tipos.

Tempestade de Vento: Enquanto acompanhado por pouca ou nenhuma precipitação, tempestades de vento podem causar danos consideráveis simplesmente através da força de seus ventos.

Nevasca: A combinação de ventos fortes, neve pesada (normalmente 1d3 x 30 centímetros) e frio intenso torna as nevascas mortais para todos os que não estão preparados para elas.

Furacão: Além de ventos muito fortes e chuvas intensas, furacões são acompanhados por inundações. A maioria das atividades

dos aventureiros é impossível sob tais condições.

Tornado: Além de ventos incrivelmente velozes, tornados podem ferir gravemente e matar aqueles que são puxados em seus turbilhões.

Névoa

Seja na forma de uma nuvem de baixa altitude ou brumas saindo do chão, uma névoa obscurece toda a visão para além de 1,5 metros, incluindo visão no escuro. Criaturas a mais de 1,5 metros têm ocultação (ataques por ou contra elas tem 20% de chance de erro).

Ventos

O vento pode esfolar com areia ou poeira, oxigenar um grande incêndio, emborcar um pequeno barco e soprar gases ou vapores para longe. Se poderoso o suficiente, pode até derrubar personagens (consulte a Tabela 13-10), interferir com ataques à distância ou impor penalidades a alguns testes de perícia.

Vento Leve: Uma brisa suave, tendo pouco ou nenhum efeito de jogo.

Vento Moderado: Um vento constante, com uma chance de 50% de extinguir chamas pequenas e desprotegidas, como velas.

Vento Forte: Rajadas que extinguem automaticamente chamas desprotegidas (velas, tochas e similares). Essas rajadas impõem uma penalidade de -2 nas jogadas de ataque à distância e em testes de Percepção.

Vento Rigoroso: Além de extinguir automaticamente quaisquer chamas desprotegidas, os ventos desta magnitude fazem chamas protegidas (como as das lanternas) oscilarem loucamente e tem 50% de chance de apagar estas luzes. Ataques com armas de combate à distância e testes de Percepção recebem uma penalidade de -4. Esta é a velocidade do vento produzido pela magia rajada de vento.

Tempestade de Vento: Poderosa o suficiente para derrubar galhos ou árvores inteiras, tempestades extinguem automaticamente chamas desprotegidas e têm uma chance de 75% de apagar chamas protegidas, como as de lanternas. Ataques com armas de combate à distância são impossíveis, e até mesmo armas de cerco têm uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque. Testes de Percepção que dependem de som recebem uma penalidade de -8 devido ao uivo do vento.

Vento com Força de Furacão: Todas as chamas se apagam. Ataques à distância são impossíveis (exceto com armas de cerco,

Tabela 13-9: Clima Aleatório

d%	Clima	Clima Frio	Clima Temperado[1]	Deserto
01-70	Clima normal	Frio, calmo	Normal para a estação[2]	Quente, calmo
71-80	Clima anormal	Onda de calor (01–30) ou frente fria (31–100)	Onda de calor (01–50) ou frente fria (51–100)	Quente, ventania
81-90	Intempérie	Precipitação (neve)	Precipitação (normal para a estação)	Quente, ventania
91-99	Tempestade	Tempestade de neve	Tempestade de relâmpagos, Tempestade de neve	Tempestade de areia
100	Tempestade Forte	Nevasca	Tempestade de vento, nevasca, furacão, tornado	Aguaceiro

[1] Temperado inclui terrenos de floresta, colina, charco, montanha, planície e aquático de água quente.
[2] Inverno é frio, verão é quente, primavera e outono são temperados. Regiões de charco são levemente mais quentes no inverno.

Tabela 13-10: Efeitos do Vento

Força do Vento	Velocidade	Ataque à Distância Normal/Cerco[1]	Tamanho que Requer Teste[2]	Tamanho que é levado	Penalidade de Voo
Leve	0–16 Km/h	—/—	—	—	—
Moderado	17–32 Km/h	—/—	—	—	—
Forte	33–48 Km/h	-2/—	Miúdo	—	-2
Rigoroso	49–80 Km/h	-4/—	Pequeno	Miúdo	-4
Tempestade	81–120 Km/h	Impossível/-4	Médio	Pequeno	-8
Furacão	121–280 Km/h	Impossível/-8	Médio	Médio	-12
Tornado	281–482 Km/h	Impossível/Impossível	Grande	Grande	-16

[1] A categoria arma de cerco inclui ataques de balista e catapulta, bem como pedras atiradas por gigantes.
[2] Tamanho que Requer Testes: Criaturas deste tamanho ou menores são incapazes de avançar contra a força do vento, a menos que sejam bem sucedidos em um teste de Força com CD 10 (no chão) ou um teste da perícia Voo com DC 20 se no ar.
[3] Tamanho que é Levado: Criaturas no chão são derrubadas e rolam 1d4 × 3 metros, recebendo 1d4 pontos de dano não letal a cada 3 metros, a menos que faça um teste de Força com CD 15. Criaturas voadoras são sopradas de volta 2d6 × 3 metros e recebem 2d6 pontos de dano não letal devido aos golpes de vento, a menos que eles tenham sucesso em um teste da perícia Voo com CD 25.

que têm uma penalidade de -8 em jogadas de ataque). Testes de Percepção baseados em som são impossíveis: tudo o que os personagens podem ouvir é o rugido do vento. Ventos com força de furacão, muitas vezes derrubam árvores.

Tornado (ND 10): Todas as chamas se apagam. Todos os ataques à distância são impossíveis (mesmo com armas de cerco), assim como todos os testes de Percepção baseados em som. Em vez de ser levado (consulte a Tabela 13-10), um personagem na proximidade de um tornado que falhe em seu teste de Fortitude é sugado. Criaturas que entram em contato direto com a nuvem em formato de funil são apanhadas e ficam presas nas correntes de ar por 1d10 rodadas, recebendo 6d6 pontos de dano por rodada antes de serem violentamente expulsas (dano por queda pode ser aplicado). Enquanto a velocidade de rotação de um tornado pode ser tão grande como 480 Km/h, o próprio funil avança a uma média de 50 Km/h. Um tornado arranca árvores, destrói edifícios e causa múltiplas formas de grande destruição.

OS PLANOS

Enquanto aventuras sem fim aguardam os personagens no jogo, existem outros mundos além deste. Outros continentes, outros planetas e outras galáxias. No entanto, mesmo para além desta existência de inúmeros planetas, existem mais mundos em dimensões completamente diferentes da realidade conhecida; eles são os planos de existência. Com exceção de raros pontos de ligação que permitem viagens entre os dois, cada plano é efetivamente o seu próprio universo com suas próprias leis naturais. Coletivamente, a totalidade dessas outras dimensões e planos é conhecida como o Grande Além.

Embora o número de planos seja limitado apenas pela imaginação, todos eles podem ser classificados em cinco tipos gerais: o Plano Material, os Planos Transitivos, os Planos Interiores, os Planos Exteriores e os inúmeros semiplanos.

Plano Material: O Plano Material tende a ser o plano mais parecido com a Terra e opera sob o mesmo conjunto de leis naturais que o nosso próprio mundo real. O "tamanho" do Plano Material depende da campanha. Pode englobar apenas o mundo no qual o jogo se passa, ou pode abranger todo um universo de planetas, luas, estrelas e galáxias. O Plano Material é o plano padrão para o Pathfinder RPG.

Planos Transitivos: Planos transitivos tem uma característica comum muito importante: "sobreposição" com outros planos e, por isso, podem ser usados para viajar entre as realidades sobrepostas. Esses planos têm uma interação regular mais forte com o Plano Material e muitas vezes são acessados usando várias magias. Eles também possuem habitantes nativos. Exemplos de planos transitivos incluem:

Plano Astral: Um vazio prateado que liga o Plano Material e os Planos Interiores aos Planos Exteriores, o Plano Astral é o meio através do qual as almas dos falecidos viajam para o além. Um viajante no Plano Astral vê o plano como um grande vazio, periodicamente pontilhado com pequenos bolsões da realidade física dos inúmeros planos com que ele se sobrepõe. Conjuradores poderosos utilizam o Plano Astral por uma pequena fração de segundo quando se teleportam, ou podem usá-lo para viajar entre os planos com magias como *projeção astral*.

Plano Etéreo: O Plano Etéreo é um reino fantasmagórico que existe como uma área de transição entre o Plano Material e o Plano das Sombras, sobrepondo-se a ambos. Um viajante no plano etéreo experimenta o mundo real, mas como se o mundo fosse um fantasma insubstancial, e pode mover-se através de objetos sólidos e sem ser visto no mundo real. Criaturas estranhas habitam o Plano Etéreo, bem como fantasmas e sonhos, muitos dos quais podem estender a sua influência para o mundo real de maneiras misteriosas e aterrorizantes. Conjuradores poderosos utilizam o Plano Etéreo com magias como piscar, forma etérea e passeio etéreo.

Plano das Sombras: O estranho e mortal Plano das Sombras é uma "duplicata" sombria e sem cor do Plano Material. Ele se sobrepõe ao Plano Material, mesmo sendo menor em tamanho, e em muitos aspectos, é um "reflexo" deformado que zomba do Plano Material, uma versão infundida com energia negativa (consulte Planos Interiores) que serve de lar para monstros estranhos, como sombras e mortos-vivos. Conjuradores poderosos utilizam o Plano das Sombras para viajar rapidamente distâncias imensas no Plano Material com *caminhar nas sombras*, ou recorrer à essência mutável do Plano das Sombras para criar efeitos quase reais e criaturas com magias como *evocação de sombra* ou *sombras*.

Planos Interiores: Os Planos Interiores contêm os blocos de construção da realidade. É mais fácil visualizar estes planos como se eles "contivessem" o Plano Material, mas não se sobrepõem ao Plano Material como fazem os Planos Transitivos. Cada Plano Interior é constituído por um único tipo de energia ou o elemento que domina todos os outros. Os nativos de um determinado Plano Interior são feitos da mesma energia ou elemento como o próprio plano. Exemplos de Planos Interiores incluem:

Planos Elementais: Os quatro Planos Interiores clássicos são o Plano do Ar, o Plano da Terra, o Plano de Fogo e o Plano da Água. É a partir desses planos que as criaturas conhecidas como elementais se originam, mas eles abrigam muitos outros habitantes estranhos, como as diversas raças de gênios, estranhos xorns comedores de metais, caçadores invisíveis e maliciosos mephites.

Planos de Energia: Existem dois planos de energia, o Plano de Energia Positiva (a partir do qual o sopro de vida se origina) e o Plano de Energia Negativa (a partir do qual a mancha sinistra dos mortos-vivos se origina). Energia de ambos os planos infunde a realidade, o fluxo e o refluxo destas energias atravessam todas as criaturas para suportá-las ao longo da sua jornada desde o nascimento até à morte. Clérigos utilizam a energia destes planos quando eles canalizam energia.

Planos Exteriores: Além dos reinos do mundo mortal, além dos blocos de construção da realidade, encontram-se os Planos Exteriores. Vastos além da imaginação, estes reinos são o destino das almas dos mortos, e é nestes reinos em que os próprios deuses atendem súplicas. Cada um dos Planos Exteriores possui uma tendência que representa a perspectiva moral ou ética particular dos nativos de cada plano individual. Os Planos Exteriores também são o lugar de descanso final de almas do Plano Material, o descanso final pode assumir a forma de introspecção calma ou condenação eterna. Os habitantes dos Planos Exteriores formam as mitologias da civilização, incluindo os anjos e demônios, titãs e diabos, e inúmeras outras encarnações de possibilidade. Cada mundo de campanha deve ter diferentes Planos Exteriores para coincidir com seus temas e necessidades, mas Planos Exteriores clássicos incluem o Céu ordeiro e bondoso, o

caos e o mal do Abismo, o mal ordeiro arregimentado do Inferno, e a liberdade e alegria do caótico e bondoso Elísio. Conjuradores poderosos podem contatar os Planos Exteriores para conselho ou orientação com magias como *comunhão* e *contatar outros planos* ou pode conjurar aliados com magias como *aliado extraplanar ou convocar criaturas*.

Semiplanos: Esta categoria genérica abrange todos os espaços extradimensionais que funcionam como planos, mas têm tamanho mensurável e acesso limitado.

Outros tipos de planos são teoricamente infinitos em tamanho, mas um semiplano pode ter apenas algumas centenas de metros de diâmetro. Existem inúmeros semiplanos à deriva na realidade, e enquanto a maioria está ligada ao Plano Astral e ao Plano Etéreo, alguns são cortados completamente dos planos transitivos e só podem ser acessados por portais bem escondidos ou magias obscuras.

Planos em Camadas

O infinito pode ser dividido em infinitos menores e em planos menores, relacionados. Estas camadas são efetivamente planos separados de existência, e cada camada pode ter suas próprias características e qualidades. As camadas são conectadas umas as outras através de uma variedade de portais, vórtices naturais, caminhos e fronteiras móveis.

O acesso a um plano em camadas a partir de outra localização geralmente acontece na primeira camada do plano, que pode ser qualquer parte do plano mais superior ou inferior, de acordo com o plano específico. A maioria dos pontos de acessos fixos (como portais e vórtices naturais) atinge esta camada, o que a torna a porta de entrada para outras camadas do plano. A magia viagem planar geralmente transporta o mago para a primeira camada do plano.

Como os Planos Interagem

Dois planos separados não se sobrepõem ou se conectam diretamente um ao outro. Eles são como planetas em órbitas diferentes. A única maneira de ir de um plano separado para o outro é passar por um terceiro plano, que seja transitivo a ambos.

Planos Coextensivos: Planos que se tocam em pontos específicos são coextensivos. Existe uma conexão onde eles se tocam, e os viajantes podem deixar uma realidade para trás e entrar na outra.

Planos Coexistentes: Se uma ligação entre dois planos pode ser criada em qualquer ponto, os dois planos são coexistentes. Esses planos se sobrepõem completamente. Um plano coexistente pode ser alcançado a partir de qualquer lugar do plano a que se sobrepõe. Ao mover-se em um plano coexistente, muitas vezes é possível ver ou interagir com o plano coexistente.

REGRAS DE MEIO AMBIENTE

Riscos ambientais específicos para um tipo de terreno são descritos na seção Áreas Selvagens. Riscos ambientais comuns a mais de um terreno estão detalhados abaixo.

Efeitos de Ácido

Ácidos corrosivos causam 1d6 pontos de dano por rodada de exposição, exceto no caso de imersão total (como em um tonel de ácido), que causa 10d6 pontos de dano por rodada. Um ataque com ácido, como o de um frasco arremessado ou a saliva de um monstro, conta como uma rodada de exposição.

As emanações da maioria dos ácidos são venenos que podem ser inalados. Aqueles que estão ao lado de um grande corpo de ácido devem fazer um teste de resistência de Fortitude com CD 13 ou receber um ponto de dano de Constituição a cada rodada. Este veneno não tem uma frequência, a criatura fica segura assim que ela se move para longe do ácido.

Criaturas imunes às propriedades cáusticas do ácido ainda podem se afogar se forem totalmente imersas (consulte Afogamento).

Perigos do Frio

Frio e exposição causam dano não letal para a sua vítima. Um personagem não pode se recuperar do dano causado por um ambiente frio até que ele saia do frio e se aqueça novamente. Uma vez que um personagem receba uma quantidade de dano não letal igual a seus pontos totais de vida, os danos causados por um ambiente frio é letal.

Um personagem desprotegido no clima frio (abaixo de 4°) deve fazer um teste de Fortitude a cada hora (CD 15, +1 por teste anterior) ou receber 1d6 pontos de dano não letal. Um personagem que tem a perícia Sobrevivência pode receber um bônus neste teste de resistência e pode ser capaz de aplicar este bônus a outros personagens também (consulte a descrição da perícia). Em condições de exposição ao frio ou exposição (abaixo de -18°), um personagem desprotegido deve fazer um teste de resistência de Fortitude a cada 10 minutos (CD 15, +1 por teste anterior), recebendo 1d6 pontos de dano não letal em cada teste falho. Um personagem que tem a perícia Sobrevivência pode receber um bônus neste teste de resistência e pode ser capaz de aplicar este bônus a outros personagens também. Personagens que vestem roupas de frio só precisam efetuar o teste uma vez por hora contra dano por frio e exposição.

Um personagem que recebe qualquer dano não letal de exposição ao frio ou é assolado por congelamento ou hipotermia (trate como fatigado) terá as penalidades extintas quando se recuperar do dano não letal por exposição ao frio.

Frio extremo (abaixo de -30°) causa 1d6 pontos de dano letal por minuto (sem teste de resistência). Além disso, um personagem deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 15, +1 por teste anterior) ou receber 1d4 pontos de dano não letal.

Efeitos do Gelo

Personagens que caminham sobre gelo precisam usar 2 quadrados de deslocamento para entrar em um quadrado coberto de gelo, e a CD para testes de Acrobacia aumenta em +5. Personagens em contato prolongado com o gelo correm o risco de receber dano por frio intenso.

Escuridão

Visão no escuro permite que muitos personagens e monstros vejam perfeitamente sem qualquer luz, mas personagens com visão normal ou visão na penumbra ficam completamente cegos quando as luzes se apagam completamente. Tochas ou lanternas podem ser apagadas por rajadas súbitas de vento subterrâneo, fontes de luz mágica podem ser dissipadas ou anuladas ou armadilhas mágicas podem criar campos de escuridão impenetrável.

Em muitos casos, alguns personagens ou monstros podem ser capazes de enxergar, enquanto outros são cegados. Para fins dos seguintes pontos, uma criatura cega é aquela que simplesmente não pode ver através da escuridão circundante.

Criaturas cegas pela escuridão perdem a capacidade de causar dano extra devido à precisão (por exemplo, através de um ataque furtivo ou habilidade ataque preciso de um duelista).

Criaturas cegas deve fazer um teste de perícia Acrobacia com CD 10 para se mover mais rápido do que a metade de seu deslocamento. Criaturas que falham no teste permanecem caídas. Criaturas cegas não podem correr ou investir.

Todos os adversários de uma criatura cega têm ocultação total, então a criatura cega tem uma chance de erro de 50% em combate. Uma criatura cega deve primeiro identificar a localização de um adversário a fim de atacar o quadrado certo; se a criatura cega efetua um ataque sem identificar seu inimigo, ele ataca um quadrado aleatório dentro de seu alcance. Para ataques à distância ou magias contra um inimigo cuja localização não foi identificada, jogue para determinar qual o quadrado adjacente à criatura cega enfrenta, o ataque é dirigido para o alvo mais próximo que se encontra nesta direção.

Uma criatura cega perde seu modificador de Destreza na CA (se positivo) e recebe uma penalidade de -2 na CA.

Uma criatura cega recebe uma penalidade de -4 em testes de Percepção e na maioria dos testes de perícias baseadas em Força e Destreza, somando-se a qualquer penalidade de armadura. Uma criatura cega pela escuridão falha automaticamente qualquer teste de perícia que envolva visão.

Criaturas cegas pela escuridão não podem usar ataques visuais e são imunes a ataques visuais.

Uma criatura cega pela escuridão pode fazer um teste de Percepção como uma ação livre a cada rodada a fim de localizar seus inimigos (CD igual ao resultado do teste de Furtividade do adversário). Um teste bem sucedido permite que um personagem cego ouça uma criatura que ele não possa ver "lá em algum lugar". É quase impossível identificar a localização de uma criatura que não se possa ver. Um teste de Percepção que ultrapassa a CD por 20 revela o quadrado da criatura que não pode ser vista (mas a criatura que não pode ser vista ainda possui ocultação total contra a criatura cega).

Uma criatura cega pode tatear para encontrar criaturas invisíveis. Um personagem pode fazer um ataque de toque com as mãos ou com uma arma em dois quadrados adjacentes usando uma ação padrão. Se um alvo invisível está no quadrado designado, há uma chance de falha de 50% no ataque de toque. Se for bem sucedido, o personagem que tateia não causa dano, mas identifica a localização atual da criatura que ele não consegue ver. Se a criatura se move, sua localização torna-se desconhecida mais uma vez.

Se uma criatura cega é atingida por um inimigo que ela não pode ver, o personagem cego localiza a posição da criatura que o atingiu (até que ela se movimente, é claro). A única exceção é se a criatura que não pode ser vista tem um alcance maior do que 1,5 metros (caso em que o personagem cego sabe a localização do adversário invisível, mas não o identifica) ou usa um ataque à distância (caso em que o personagem cego conhece a direção geral do inimigo, mas não a sua localização).

Uma criatura com a habilidade de faro localiza automaticamente criaturas que ele não pode ver dentro de 1,5 metros de sua localização.

Queda

Criaturas que caem recebem 1d6 pontos de dano a cada 3 metros de queda, até um máximo de 20d6. Criaturas que recebem dano letal de uma queda ficam caídas até sua próxima ação.

Se um personagem deliberadamente pula em vez de simplesmente escorregar ou cair, o dano é o mesmo, mas o primeiro 1d6 causa dano não letal. Um teste de Acrobacia com CD 15 permite que o personagem evite qualquer dano relativo aos primeiros 3 metros de queda e converte qualquer dano relativo ao segundo 3 metros em dano não letal. Assim, um personagem que cai de uma borda a 9 metros de altura recebe 3d6 de dano.

Se o mesmo personagem salta deliberadamente, recebe 1d6 pontos de dano não letal e 2d6 pontos de dano letal. Se o personagem pula para baixo com um teste de Acrobacia bem sucedido, recebe apenas 1d6 pontos de dano não letal e 1d6 pontos de dano letal da queda.

Quedas em superfícies não impactantes (solo macio, lama) também convertem o primeiro 1d6 de dano em dano não letal. Esta redução é cumulativa com danos, reduzida devido a saltos deliberados e a perícia Acrobacia.

Um personagem não pode conjurar uma magia ao cair, a menos que a queda seja superior a 150 metros ou a magia seja uma ação imediata, como *queda suave*. Conjurar uma magia ao cair requer um teste de concentração com CD igual a 20 + nível da magia. Conjurar *teleporte* ou uma magia semelhante ao cair não termina o movimento relativo do corpo, ela apenas muda a localização do conjurador, o que significa que ele ainda recebe o dano de queda, mesmo que se teleporte para uma superfície sólida.

Cair na Água: Cair na água é tratado de forma diferente. Se a água tem, pelo menos, 3 metros de profundidade, os primeiros 6 metros de queda não causam dano algum. Os próximos 6 metros causam dano não letal (1d3 por incremento de 3 metros). Acima desta altura, o dano causado é letal (1d6 por incremento adicional de 3 metros).

Personagens que deliberadamente mergulham na água não recebem dano se bem sucedidos em um teste de Natação com CD 15 ou Acrobacia com CD 15, desde que a água tenha, pelo menos, 3 metros de profundidade para cada 9 metros de queda. A CD do teste, no entanto, aumenta em +5 para cada 15 metros de mergulho.

Queda de Objetos

Assim como personagens recebem dano quando caem mais de 3 metros, o mesmo acontece quando eles são atingidos por um objeto em queda.

Tabela 13-11: Dano por Queda de Objetos

Tamanho do Objeto	Dano
Miúdo ou menor	1d6
Pequeno	2d6
Medio	3d6
Grande	4d6
Enorme	6d6
Imenso	8d6
Colossal	10d6

Os objetos que caem sobre personagens causam dano com base em seu tamanho e a distância da queda. A tabela 13-11 determina a quantidade de dano causado por um objeto com base em seu tamanho.

Note que isso assume que o objeto é feito de um material pesado e denso, como uma pedra. Objetos feitos de materiais mais leves podem causar até a metade do dano listado, sujeito ao critério do Mestre. Por exemplo, uma pedra enorme que atinge um personagem causa 6d6 pontos de dano, enquanto que um vagão de madeira Enorme pode causar apenas 3d6 pontos de dano. Além disso, se um objeto cai a menos de 10 metros, causa a metade do dano listado. Se um objeto cai a mais de 50 metros, causa o dobro do dano listado. Note que um objeto em queda recebe a mesma quantidade de dano que causa.

Soltar um objeto em uma criatura exige um ataque de toque à distância. Tais ataques têm, geralmente, um incremento de alcance de 6 metros. Se um objeto cai sobre uma criatura (em vez de ser jogado), aquela criatura pode fazer um teste de Reflexos com CD 15 para reduzir o dano pela metade, desde que ela esteja ciente do objeto. Queda de objetos que fazem parte de uma armadilha usam as regras de armadilha em vez destas orientações gerais.

Perigos do Calor

Calor causa dano não letal que não pode ser recuperado até que o personagem seja esfriado (encontre uma sombra, sobreviva até o anoitecer, fique mergulhado em água, seja alvo de suportar elementos, e assim por diante). Uma vez que um personagem tenha tomado uma quantidade de dano não letal igual a seus pontos totais de vida, o dano causado a partir de um ambiente quente é letal.

Um personagem em condições muito quentes (acima de 32°) deve fazer um teste de resistência de Fortitude a cada hora (CD 15, +1 para cada teste anterior) ou receber 1d4 pontos de dano não letal. Personagens vestindo roupas pesadas ou armaduras de qualquer tipo recebem penalidade de -4 em seu teste. Um personagem com a perícia Sobrevivência pode receber um bônus neste teste de resistência e pode ser capaz de aplicar este bônus a outros personagens também (consulte a descrição da perícia). Personagens reduzidos à inconsciência começam a receber dano letal (1d4 pontos por hora).

No calor rigoroso (acima de 44°) o personagem deve fazer um teste de Fortitude a cada 10 minutos (CD 15, +1 para cada teste anterior) ou receber 1d4 pontos de dano não letal.

Personagens vestindo roupas pesadas ou armaduras de qualquer tipo recebem uma penalidade de -4 em seu teste. Um personagem com a perícia Sobrevivência pode receber um bônus neste teste de resistência e pode ser capaz de aplicar este bônus a outros personagens também (consulte a perícia Sobrevivência no Capítulo 4). Personagens reduzidos à inconsciência começam a receber dano letal (1d4 pontos a cada 10 minutos).

Um personagem que recebe qualquer dano não letal de exposição ao calor agora, sofre de insolação e está fatigado. Estas penalidades terminam quando o personagem se recupera do dano não letal que recebeu devido ao calor.

No calor extremo (temperatura do ar acima de 60°, fogo, água fervente, lava) recebe dano letal. Respirar ar nestas temperaturas causa 1d6 pontos de dano por fogo por minuto (sem teste de resistência). Além disso, o personagem deve fazer um teste de Fortitude a cada 5 minutos (CD 15, +1 por teste anterior) ou receber 1d4 pontos de dano não letal. Quem vestir roupas pesadas ou qualquer tipo de armadura tem uma penalidade de -4 em seu teste.

Água em ebulição causa 1d6 pontos dano ao escaldar, exceto quando o personagem é totalmente imerso; neste caso, o personagem recebe 10d6 pontos de dano por rodada de exposição.

Pegar Fogo

Personagens expostos a óleo em chamas, fogueiras e fogos mágicos não instantâneos podem incendiar suas roupas, cabelo ou equipamentos. Magias com duração instantânea normalmente não fazem um personagem pegar fogo, uma vez que o calor e a chama destas magias vêm e vão num piscar de olhos.

Aos personagens em risco de pegar fogo é permitido um teste de resistência de Reflexos com CD 15 para evitar esse destino. Se as roupas ou cabelo de um personagem pegam fogo, ele recebe imediatamente 1d6 pontos de dano. Em cada rodada subsequente, o personagem em chamas deve fazer outro teste de Reflexos. Uma falha significa que ele recebe mais 1d6 pontos de dano nesta rodada. Sucesso significa que o fogo foi apagado, ou seja, uma vez que ele tem sucesso em seu teste de resistência, ele para de pegar fogo.

Um personagem em chamas podem extinguir automaticamente as chamas pulando em água suficiente para apagar o fogo em si mesmo. Se nenhum corpo de água está próximo, rolar no chão ou sufocar o fogo com mantas ou artigos semelhantes permite que o personagem faça seu teste com um bônus de +4.

Personagens cujas roupas ou equipamentos pegaram fogo devem fazer um teste de resistência de Reflexos com CD 15 para cada item. Produtos inflamáveis falham no teste e recebem a mesma quantidade de dano que o personagem.

Efeitos da Lava

Lava ou magma causa 2d6 pontos de dano por rodada de exposição, exceto no caso de imersão total (como quando um personagem cai na cratera de um vulcão ativo), que causa 20d6 pontos de dano por rodada.

Danos causados por lava continuam por 1d3 rodadas após a exposição cessar, mas esse dano adicional é apenas metade do que o causado durante o contato real (isto é, 1d6 ou 10d6 pontos de dano por rodada). Imunidade ou resistência ao fogo serve como uma imunidade à lava ou magma. Uma criatura imune a fogo ainda pode se afogar se completamente imersa na lava (consulte Afogamento).

Efeitos da Fumaça

Um personagem que respira fumaça pesada deve fazer um teste de resistência de Fortitude a cada rodada (CD 15, +1 por teste anterior) ou passar uma rodada engasgado e tossindo. Um personagem que sufoca por 2 rodadas consecutivas recebe 1d6 pontos de dano não letal. Fumaça obscurece a visão, garantindo ocultação (20% de chance de erro) para personagens dentro dela.

Inanição e Sede

Personagens podem encontrar-se sem comida ou água, e sem meios para obtê-los. Em climas normais, personagens Médios precisam de pelo menos um litro de fluidos e cerca de um quilo de comida decente por dia para evitar a fome. (Personagens Pequenos precisam da metade). Em climas muito quentes, os personagens precisam de duas ou três vezes mais água para evitar a desidratação.

Um personagem pode ficar sem água por um dia mais um número de horas igual ao seu valor de Constituição. Após este tempo, o personagem deve fazer um teste de Constituição a cada hora (CD 10, +1 para cada teste anterior) ou receber 1d6 pontos de dano não letal. Personagens que têm uma quantidade de dano não letal igual a seus pontos de vida totais começam a receber dano letal.

Um personagem pode ficar sem comida por 3 dias, em crescente desconforto. Após este tempo, o personagem deve fazer um teste de Constituição a cada dia (CD 10, +1 para cada teste anterior) ou receber 1d6 pontos de dano não letal. Personagens que têm uma quantidade de dano não letal igual a seus pontos totais de vida começam a receber dano letal.

Personagens que receberam dano não letal por falta de comida ou água estão fatigados. Dano não letal de sede ou de fome não podem ser recuperados até que o personagem receba comida ou água, conforme necessário; nem mesmo magias que restauram pontos de vida curam estes danos.

Sufocação

Um personagem que não tem ar para respirar pode prender a respiração por até 2 rodadas por ponto de Constituição. Se um personagem efetua uma ação padrão ou de rodada completa, a duração restante que o personagem pode prender a respiração é reduzida em 1 rodada. Após este período de tempo, o personagem deve fazer um teste de Constituição com CD 10, a fim de continuar prendendo a respiração. O teste deve ser repetido a cada rodada, com a CD aumentando em +1 a cada sucesso anterior.

Quando o personagem falha em um destes testes de Constituição, ele começa a sufocar. Na primeira rodada, ele cai inconsciente (0 pontos de vida). Na rodada seguinte, ele cai para -1 ponto de vida e está morrendo. Na terceira rodada, ele sufoca.

Sufocação Lenta: Um personagem Médio pode respirar facilmente por 6 horas em uma câmara selada medindo 3 metros de lado.

Após esse tempo, o personagem sofre 1d6 pontos de dano não letal a cada 15 minutos.

Cada personagem Médio adicional ou uma fonte de fogo significativa (uma tocha, por exemplo) reduz proporcionalmente o

tempo que o ar vai durar. Uma vez inconsciente através da acumulação de dano não letal, o personagem começa a receber dano letal no mesmo ritmo. Personagens Pequenos consomem metade ar que um personagem Médio consome.

Perigos da Água

Qualquer personagem pode mover-se através de águas relativamente calmas que não cubram a sua cabeça, nenhum teste é necessário. Da mesma forma, nadar em águas calmas só exige um teste da perícia Natação com CD 10. Nadadores treinados podem simplesmente escolher 10. Lembre-se, no entanto, que a armadura ou equipamento pesado faz qualquer tentativa de nadar muito mais difícil (consulte a descrição da perícia Natação).

Por outro lado, água corrente rápida é muito mais perigosa. Personagens devem fazer um teste de Natação com CD 15 bem sucedido ou um teste de Força com CD 15 para evitar ser levado. Na falha de um teste, o personagem recebe 1d3 pontos de dano não letal por rodada (1d6 pontos de dano letal se a água flui sobre rochas e corredeiras).

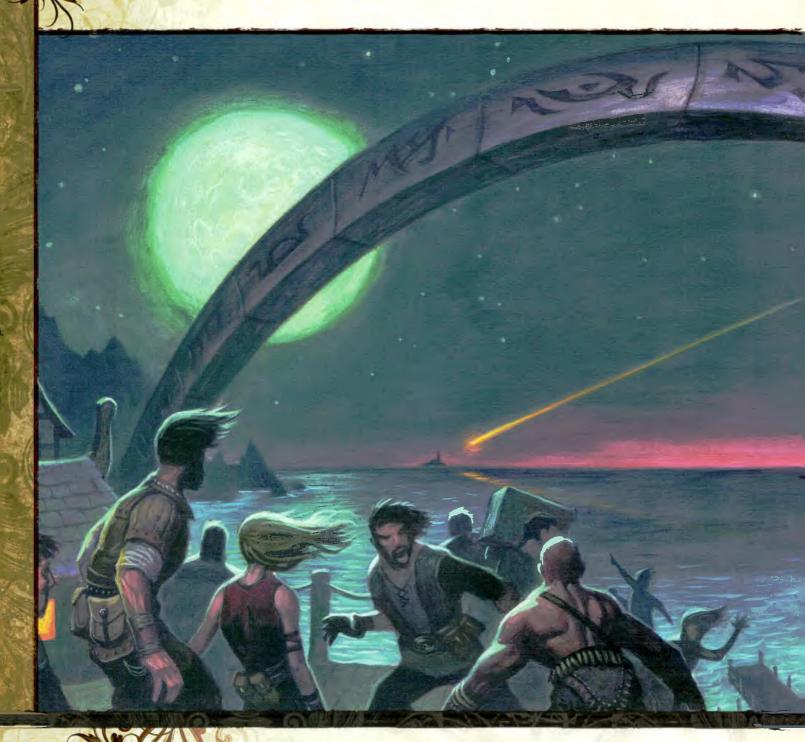
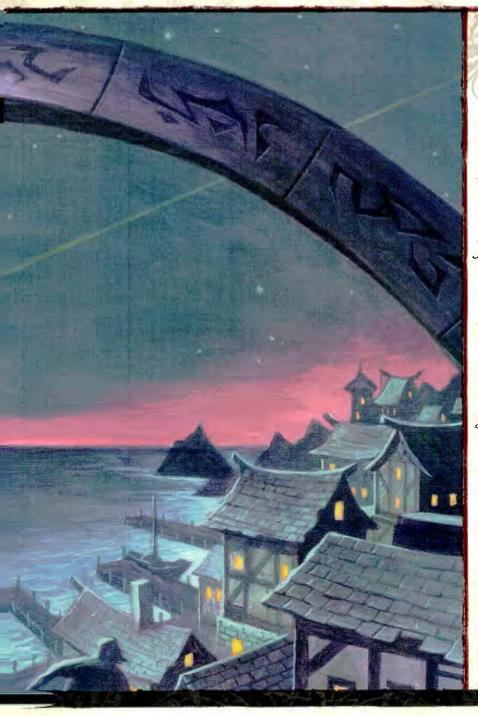
Água muito profunda geralmente é escura como o breu, causando um risco para a navegação, mas também causa dano devido à pressão da água de 1d6 pontos por minuto para cada 30 metros que o personagem está abaixo da superfície. O teste de resistência de Fortitude bem sucedido (CD 15, +1 para cada teste anterior) significa que o mergulhador não recebe dano algum neste minuto. Água muito fria causa 1d6 pontos de dano não letal de hipotermia por minuto de exposição.

Afogamento

Qualquer personagem pode prender a respiração por um número de rodadas igual ao dobro de sua Constituição. Se um personagem efetua uma ação padrão ou ação de rodada completa, a duração restante em que o personagem pode prender a respiração é reduzida em 1 rodada. Após este período de tempo, o personagem deve fazer um teste de Constituição com CD 10 a cada rodada para continuar prendendo a respiração. A cada rodada, a CD aumenta em +1.

Quando o personagem finalmente falha em seu teste de Constituição, ele começa a se afogar. Na primeira rodada, ele fica inconsciente (0 PV). Na rodada seguinte, ele cai para -1 ponto de vida e está morrendo. Na terceira rodada, ele se afoga.

Personagens inconscientes devem começar a fazer o teste de Constituição imediatamente após ser submerso (ou ao tornar-se inconsciente se o personagem estava consciente quando foi submerso). Uma vez que ele não é bem sucedido em um destes testes, ele imediatamente cai para -1 (ou perde 1 ponto de vida adicional, se o seu total for inferior a -1). Na próxima rodada, ele se afoga. É possível se afogar em uma substância que não seja água, como areia, areia movediça, poeira fina e silos cheios de grãos.

14 Criar PdMs

O pânico se espalhou pelas ruas enquanto a estrela cortava o céu, caindo em desacordo com todas as leis naturais. Naquele momento, havia apenas a anarquia. Em meio a sobressaltos e clamores, pais corriam em direção a suas casas para protegerem suas famílias. Pilantras oportunistas estouravam as vitrines das lojas. Covardes xingavam e fugiam. Heróis corriam em busca da melhor posição para enfrentar o que quer que fosse. Enquanto isso, um coro de vozes distantes gritavam e rezavam a todas as divindades, proclamando ser o final dos tempos ao tentar organizar a balbúrdia. Nos momentos anteriores ao seu terrível impacto, a luz daquela estrela agonizante revelou a verdadeira natureza de tudo o que estava sob seu brilho, e o mundo nunca mais seria o mesmo.

Além dos jogadores, todas as outras pessoas encontradas no mundo de jogo são personagens do Mestre (PdMs). Esses personagens são projetados e controlados pelo Mestre para preencher cada papel, do simples padeiro ao nobre rei.Embora alguns desses personagens usem classes de jogador, a maioria depende de classes básicas de PdM, o que permite que eles sejam criados com facilidade. As regras que veremos a seguir regem todas as classes de PdM e incluem informações sobre como gerar um PdM rapidamente para o próximo jogo.

ADEPTO

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe de PdM adepto (e o atributo chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Artes Mágicas (Int), Ofícios (Int), Conhecimento (todos podem ser escolhidos individualmente) (Int), Cura (Sab), Profissão (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

As características da classe de PdM adepto são as seguintes:

Proficiência com Armas e Armaduras: Um adepto é proficiente no uso de todas as armas simples. Adeptos não são proficientes no uso de qualquer tipo de armaduras e escudos.

Magias: Um adepto conjura magias divinas que são escolhidas da lista de magias de adepto. Da mesma maneira que um clérigo, um adepto deve escolher e preparar suas magias com antecedência. Ao contrário de um clérigo, um adepto não pode conjurar espontaneamente magias de *cura* ou causar ferimentos.

Para preparar ou conjurar uma magia, um adepto deve ter um valor de Sabedoria igual a, pelo menos, 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para um teste de resistência contra a magia de um adepto é 10 + o nível da magia + modificador de Sabedoria do adepto.

Adeptos, ao contrário de magos, não adquirem as suas magias de livros ou pergaminhos, nem as preparam através do estudo. Em vez disso, eles meditam ou rezam por suas magias para recebê-las como inspiração divina ou através de sua própria força de fé. Cada adepto deve escolher um momento todos os dias no qual ele deve passar uma hora em contemplação silenciosa ou súplica para recuperar sua cota diária de magias. Tempo de descanso em si não tem nenhum efeito sobre se um adepto pode preparar magias.

Como outros conjuradores, um adepto pode conjurar apenas um certo número de magias de cada nível de magia por dia. Sua quantidade base de magias diárias é informada na Tabela 14-1. Além disso, ele recebe magias bônus por dia se possuir um alto valor de Sabedoria.

Nos casos em que a Tabela 14-1 indica que o adepto recebe o magias por dia de um determinado nível de magia, ele recebe apenas as magias adicionais a que teria direito com base no seu valor de Sabedoria para aquele nível de magia.

TABELA 14-1: ADEPTO

Nível PDM	BBA	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por dia 0	1º	2º	3º	4º	5º
1º	+0	+0	+0	+2		3	1	-	-	-	-
2º	+1	+0	+0	+3	Convocar familiar	3	1	-	-	-	-
3º	+1	+1	+1	+3		3	2	-	-	-	-
4º	+2	+1	+1	+4		3	2	0	-	-	-
5º	+2	+1	+1	+4		3	2	1	-	-	-
6º	+3	+2	+2	+5		3	2	1	-	-	-
7º	+3	+2	+2	+5		3	3	2	-	-	-
8º	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	-	-
9º	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	-	-
10º	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	-	-
11º	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	-	-
12º	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	-
13º	+6/+1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	-
14º	+7/+2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	-
15º	+7/+2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	-
16º	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17º	+8/+3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18º	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19º	+9/+4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20º	+10/+5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

Cada adepto tem um símbolo sagrado em particular (que age como foco divino), dependendo da tradição mágica do adepto.

Convocar Familiar: No 2° nível um adepto pode convocar um familiar e, do mesmo modo que um mago, pode usar a habilidade elo arcano.

Lista de Magias do Adepto

Adeptos escolhem suas magias da lista a seguir:

Nível 0: *criar água, detectar magia, som fantasma, orientação, luz, emendar, purificar alimentos, ler magias, estabilizar, toque da fadiga.*

1° Nível: *bênção, mãos flamejantes, causar medo, comando, compreender idioma, curar ferimentos leves, detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem, suportar elementos, névoa da escuridão, proteção contra o caos, proteção contra o mal, proteção contra o bem, proteção contra a ordem, sono.*

2° Nível: *auxílio, transe animal, resistência do urso, força do touro, elegância do gato, curar ferimentos moderados, escuridão, retardar veneno, invisibilidade, reflexos em espelhos, resistir energia, raio ardente, ver o invisível, teia.*

3° Nível: *animar os mortos, rogar maldição, contágio, chama contínua, curar ferimentos graves, luz do dia, escuridão profunda, relâmpago, neutralizar venenos, remover maldição, remover doenças, idiomas.*

4° Nível: *curar ferimentos críticos, criar itens efêmeros, metamorfose, restauração, pele rochosa, muralha de fogo.*

5° Nível: *metamorfose perniciosa, quebrar encantamento, comunhão, cura plena, criar itens temporários, reviver os mortos, visão da verdade, muralha de pedra.*

ARISTOCRATA

Tendência: Qualquer uma.
Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

As perícias de classe de PdM aristocrata (e o atributo chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Apresentação (Car), Avaliação (Int), Blefar (Car), Cavalgar (Des), Conhecimento (todos podem ser escolhidos individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Disfarce (Car), Intimidação (Car), Linguística (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Percepção (Sab), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Sobrevivência (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 4 + modificador de Int.

Características de Classe

A característica da classe de PdM aristocrata é a seguinte:

Proficiência com Armas e Armaduras: O aristocrata é proficiente no uso de todas as armas simples e marciais, e em todos os tipos de armaduras e escudos.

COMBATENTE

Tendência: Qualquer uma.
Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

As perícias da classe de PdM combatente (e o atributo chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Escalar (For), Intimidação (Car), Natação (For), Ofícios (Int) e Profissão (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

A característica da classe de PdM combatente é a seguinte:

Proficiência com Armas e Armaduras: O combatente é proficiente no uso de todas as armas simples e marciais, e com todos os tipos de armaduras e escudos.

ESPECIALISTA

Tendência: Qualquer uma.
Dado de Vida: d8.

Perícias de Classe

O PdM especialista pode escolher 10 perícias como suas perícias de classe.

TABELA 14-2: ARISTOCRATA

Nível PDM	BBA	Fort	Ref	Von
1º	+0	+0	+0	+2
2º	+1	+0	+0	+3
3º	+2	+1	+1	+3
4º	+3	+1	+1	+4
5º	+3	+1	+1	+4
6º	+4	+2	+2	+5
7º	+5	+2	+2	+5
8º	+6/+1	+2	+2	+6
9º	+6/+1	+3	+3	+6
10º	+7/+2	+3	+3	+7
11º	+8/+3	+3	+3	+7
12º	+9/+4	+4	+4	+8
13º	+9/+4	+4	+4	+8
14º	+10/+5	+4	+4	+9
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12

TABELA 14-3: COMBATENTE

Nível PDM	BBA	Fort	Ref	Von
1º	+1	+2	+0	+0
2º	+2	+3	+0	+0
3º	+3	+3	+1	+1
4º	+4	+4	+1	+1
5º	+5	+4	+1	+1
6º	+6/+1	+5	+2	+2
7º	+7/+2	+5	+2	+2
8º	+8/+3	+6	+2	+2
9º	+9/+4	+6	+3	+3
10º	+10/+5	+7	+3	+3
11º	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12º	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13º	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14º	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15º	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16º	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17º	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18º	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19º	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20º	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

Graduações de Perícia por Nível: 6 + modificador de Int

Características de Classe

A característica da classe de PdM especialista é a seguinte:

Proficiência com Armas e Armaduras: O especialista é proficiente no uso de todas as armas simples e armadura leve, mas não é proficiente no uso de qualquer escudo.

PLEBEU

Tendência: Qualquer uma.

Dado de Vida: d6.

Perícias de Classe

As perícias de classe de PdM plebeu (e o atributo chave para cada perícia) são: Adestrar Animais (Car), Cavalgar (Des), Escalar (For), Natação (For), Ofícios (Int), Percepção (Sab) e Profissão (Sab).

Graduações de Perícia por Nível: 2 + modificador de Int.

Características de Classe

A característica da classe de PdM plebeu é a seguinte

Proficiência com Armas e Armaduras: O plebeu é proficiente no uso de uma única arma simples. Ele não é proficiente em nenhuma outra arma, nem é proficiente no uso de qualquer armadura ou escudo.

COMO CRIAR PDMS

O mundo que os personagens habitam deve ser cheio de personagens ricos e vibrantes com quem eles possam interagir. Enquanto a maioria precisa de pouco mais do que um nome e uma descrição, alguns exigem estatísticas completas, tais como guardas da cidade, clérigos locais e sábios anciões Os PdJs podem encontrar-se com esses personagens em combate, seja contra eles seja como aliados. Alternativamente, os PdJs podem ter de contar com as competências e habilidades dos PdMs. Em qualquer caso, o processo para a criação desses PdMs pode ser completado em sete passos simples

Passo 1: Informações Básicas

O primeiro passo para fazer um PdM é determinar o seu papel fundamental na campanha Isso inclui raça, classe e um conceito básico

Passo 2: Determine os Valores de Atributos

Uma vez que o conceito basico do personagem é determinado, os seus valores de atributos devem ser atribuídos. Aplique os modificadores raciais do PdM após a atribuição dos valores. Para cada quatro níveis que o PdM alcança, aumente um de seus valores em 1. Se o PdM possui níveis em uma classe de jogador, ele é considerado um PdM heroico e recebe melhores valores de atributo.

Esses valores podem ser atribuídos em qualquer ordem.

PdM Básico: Os valores de atributos para um PdM básico são 13, 12, 11, 10, 9 e 8.

PdM Heroico: Os valores de atributos para um PdM heroico são: 15, 14, 13, 12, 10 e 8.

Valores de Atributos Pre-determinados: Em vez de atribuir a pontuação, o Mestre pode utilizar a Tabela 14-6 para determinar os valores de atributo do PdM, adequando-os conforme

Tabela 14-4: Especialista

Nível PDM	BBA	Fort	Ref	Von
1º	+0	+0	+0	+2
2º	+1	+0	+0	+3
3º	+2	+1	+1	+3
4º	+3	+1	+1	+4
5º	+3	+1	+1	+4
6º	+4	+2	+2	+5
7º	+5	+2	+2	+5
8º	+6/+1	+2	+2	+6
9º	+6/+1	+3	+3	+6
10º	+7/+2	+3	+3	+7
11º	+8/+3	+3	+3	+7
12º	+9/+4	+4	+4	+8
13º	+9/+4	+4	+4	+8
14º	+10/+5	+4	+4	+9
15º	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17º	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18º	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19º	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20º	+15/+10/+5	+6	+6	+12

Tabela 14-5: Plebeu

Nível PDM	BBA	Fort	Ref	Von
1º	+0	+0	+0	+0
2º	+1	+0	+0	+0
3º	+1	+1	+1	+1
4º	+2	+1	+1	+1
5º	+2	+1	+1	+1
6º	+3	+2	+2	+2
7º	+3	+2	+2	+2
8º	+4	+2	+2	+2
9º	+4	+3	+3	+3
10º	+5	+3	+3	+3
11º	+5	+3	+3	+3
12º	+6/+1	+4	+4	+4
13º	+6/+1	+4	+4	+4
14º	+7/+2	+4	+4	+4
15º	+7/+2	+5	+5	+5
16º	+8/+3	+5	+5	+5
17º	+8/+3	+5	+5	+5
18º	+9/+4	+6	+6	+6
19º	+9/+4	+6	+6	+6
20º	+10/+5	+6	+6	+6

necessário. Use os valores de atributo do PdM de combate corpo a corpo para personagens cujo papel primário envolva combate, como bárbaros, guerreiros, monges, paladinos, patrulheiros e guerreiros. Os valores de atributo do PdM de combate à distância são para personagens que lutam com armas de longo alcance ou usam a sua Destreza para acertar, como guerreiros, patrulheiros e ladinos. Use os valores de atributo do PdM divino para personagens com capacidades de conjurador divino, como adeptos, clérigos e druidas. Os valores de atributo do PdM arcano devem ser usados por personagens com capacidades arcanas, como bardos, feiticeiros e magos. Finalmente, os valores de atributo do PdM perito devem ser usados para personagens que se concentram na utilização de perícias, tais como aristocratas, bardos, plebeus, especialistas e ladinos. Alguns PdMs podem não se encaixar em uma dessas categorias e devem ter valores de habilidade personalizados.

Passo 3: Perícias

Para atribuir competências com precisão, some o número de graduações que o personagem possui e as distribua normalmente. Lembre-se de que o número de graduações em uma perícia individual que um personagem pode ter é limitado pelo seus DV totais.

Para gerar uma lista simples de perícias, consulte a Tabela 14-8 para determinar o número de seleções de perícias que o PdM possui. Depois de escolher aquele número de perícias principalmente da lista de perícias do PdM, o PdM recebe um número de graduações em cada perícia igual ao seu nível.

Se o PdM possui duas classes, comece selecionando as perícias da classe com o menor número de seleções de perícias. O PdM recebe um número de graduações nessas perícias igual ao seu nível de personagem total. Em seguida, encontre a diferença no número de seleções entre a primeira classe e a outra classe possuída pelo PdM. Selecione esse número de novas perícias e dê ao PdM um número de graduações nessas perícias igual ao seu nível na segunda classe. Por exemplo, um personagem humano, guerreiro 3/monge 4 com um modificador de inteligência de +1 pode selecionar quatro habilidades para a sua classe de guerreiro (pois recebe menos seleções). Essas quatro perícias possuem 7 graduações cada (igual ao seu nível total). Em seguida, ele seleciona um número de perícias igual à diferença entre as classes de guerreiro e monge, nesse caso duas perícias. Essas duas perícias recebem quatro graduações cada (seu nível de monge).

Se o PdM possui três ou mais classes, o Mestre deve usar o método preciso para determinar suas perícias.

Depois que todas as graduações do PdM foram determinadas, atribua os bônus ou penalidades de classe para as perícias e aplique o bônus ou penalidade de valor de atributo relevante do PdM.

Passo 4: Talentos

Depois que as perícias foram determinadas, o próximo passo é atribuir talentos ao PdM. Comece por atribuir todos os talentos concedidos através de habilidades de classe. Em seguida, atribua os talentos obtidos a partir do nível de personagem total do PdM (um talento a cada dois níveis além do primeiro). Lembre-se que os seres humanos recebem um talento adicional no

1º nível. Para escolher talentos simplificados, selecione os talentos a partir das listas fornecidas para os seguintes tipos de personagens:

Ataque à Distância: Foco em Arma, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Golpe Vital Maior, Iniciativa Aprimorada, Localizar Alvo, Mira Letal, Rapidez de Recarga, Tiro à Queima-Roupa, Tiro em Movimento, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tiro Rápido e Tiros Múltiplos.

Conjurador Arcano: Foco em Magia, Foco em Magia Maior, Golpe Arcano, Ignorar Componentes, Iniciativa Aprimorada, Maestria em Magia, Magia em Combate, Magia Penetrante, Magia Penetrante Maior, Reflexos Rápidos, Talentos de criação de item (todos), Talentos metamágicos (todos), Vitalidade e Vontade de Ferro.

Conjurador Divino (Capaz de Canalizar): Afastar Mortos-Vivos, Ataque Poderoso, Canalizar Adicional, Canalizar Aprimorado, Canalizar Elemental, Canalizar Punição, Canalizar Seletivo, Canalizar Tendência, Comandar Mortos-Vivos, Foco em Magia, Iniciativa Aprimorada, Magia em Combate, Magia Penetrante, Talentos de criação de item (todos), Talentos metamágicos (todos), Vitalidade e Vontade de Ferro.

Conjurador Divino (Incapaz de Canalizar): Ataque Poderoso, Foco em Arma, Foco em Magia, Ignorar Componentes, Iniciativa Aprimorada, Magia em Combate, Magia Natural, Magia Penetrante, Reflexos Rápidos, Talentos de criação de item (todos), Talentos metamágicos (todos), Trespassar, Vitalidade e Vontade de Ferro.

Corpo a Corpo (Guerreiro com Arma de Duas Mãos): Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Fender Aprimorado, Foco em Arma, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Golpe Vital Maior, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Trespassar e Trespassar Maior.

Corpo a Corpo (Guerreiro com Duas Armas): Combater com Duas Armas, Combater com Duas Armas Aprimorado, Combater com Duas Armas Maior, Corte Duplo, Crítico Aprimorado, Defesa com Duas Armas, Dilacerar com Duas Armas, Esquiva, Foco em Arma, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Golpe Vital Maior, Iniciativa Aprimorada e Reflexos em Combate.

Corpo a Corpo (Guerreiro de Acuidade): Acuidade com Armas, Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Demonstração Deslumbrante, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Especialização em Combate, Esquiva, Estilhaçar Defesas, Fintar Aprimorado, Golpe Letal, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Golpe Vital Maior, Mobilidade e Reflexos em Combate.

Corpo a Corpo (Guerreiro de Espada e Escudo): Ataque Poderoso, Combater com Duas Armas, Crítico Aprimorado, Encontrão Aprimorado, Foco com Escudos, Foco em Arma, Golpe Vital, Golpe Vital Aprimorado, Golpe Vital Maior, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Mestre do Escudo, Pancada com Escudo, Trespassar e Trespassar Maior.

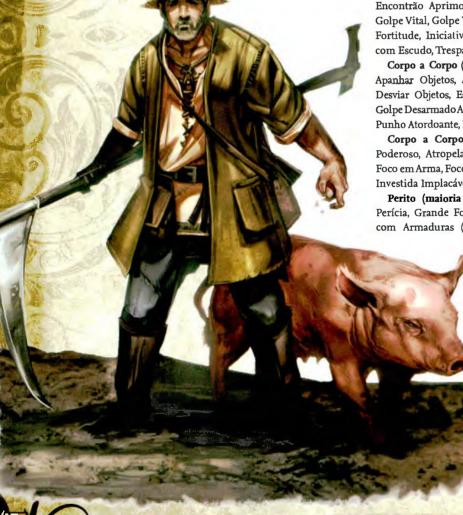
Corpo a Corpo (Guerreiro Desarmado): Agarrar Aprimorado, Apanhar Objetos, Ataque em Movimento, Cólera da Medusa, Desviar Objetos, Esquiva, Estilo do Escorpião, Foco em Arma, Golpe Desarmado Aprimorado, Iniciativa Aprimorada, Mobilidade, Punho Atordoante, Punho da Górgona e Reflexos em Combate.

Corpo a Corpo (Montado): Ataque de Passagem, Ataque Poderoso, Atropelar, Combate Montado, Crítico Aprimorado, Foco em Arma, Foco em Perícia (Cavalgar), Iniciativa Aprimorada, Investida Implacável e Vitalidade.

Perito (maioria das classes de PdM): Corrida, Foco em Perícia, Grande Fortitude, Iniciativa Aprimorada, Proficiência com Armaduras (todas), Proficiência com Armas Marciais, Proficiência com Escudos, Reflexos Rápidos, Vitalidade e Vontade de Ferro.

Passo 5: Características de Classe

Após determinar talentos, o próximo passo é preencher todas as características de classe possuídas pelo PdM. Esse é o momento de tomar decisões sobre a seleção de magias do PdM, poderes de fúria, proezas de ladino e outras habilidades baseadas na classe.

Tabela 14-6: Valores de Atributos de PdMs

Valor de Atributo	PdM Corpo a Corpo		PdM à Distância		PdM Divino		PdM Arcano		PdM Perito	
	Básico	Heroico	Básico	Heroico	Básico	Heroico	Básico	Heroico	Básico	Heroico
Força	13	15	11	13	10	12	8	8	10	12
Destreza	11	13	13	15	8	8	12	14	12	14
Constituição	12	14	12	14	12	14	10	12	11	13
Inteligência	9	10	10	12	9	10	13*	15*	13	15
Sabedoria	10	12	9	10	13	15	9	10	8	8
Carisma	8	8	8	8	11	13	11*	13*	9	10

* Se a conjuração do conjurador arcano é baseada no Carisma, troque esses valores uns com os outros.

Tabela 14-7: Ajuste de Valor de Atributo Racial

Valor de Atributo	Anão	Elfo	Gnomo	Meio-Elfo*	Meio-Orc*	Halfling	Humano*
Força	-	-	-2	-	-	-2	-
Destreza	-	+2	-	-	-	+2	-
Constituição	+2	-2	+2	-	-	-	-
Inteligência	-	+2	-	-	-	+2	-
Sabedoria	+2	-	-	-	-	-	-
Carisma	-2	-	+2	-	-	-2	-

* Meio-elfos, meio-orcs e humanos recebem um bônus de +2 em um atributo de sua escolha.

Tabela 14-8: Seleções de Perícia de PdM

Classe de Pdj	Seleção de Perícias*	Classe de PdM	Seleção de Perícias*
Bárbaro	4 + Mod. de Int	Adepto	2 + Mod. de Int
Bardo	6 + Mod. de Int	Aristocrata	4 + Mod. de Int
Clérigo	2 + Mod. de Int	Plebeu	2 + Mod. de Int
Druida	4 + Mod. de Int	Especialista	6 + Mod. de Int
Guerreiro	2 + Mod. de Int	Combatente	2 + Mod. de Int
Monge	4 + Mod. de Int		
Paladino	2 + Mod. de Int		
Patrulheiro	6 + Mod. de Int		
Ladino	8 + Mod. de Int		
Feiticeiro	2 + Mod. de Int		
Mago	2 + Mod. de Int		

Quando se trata de magias, determine quantas seleções de magias o Mestre precisa fazer para cada nível. Escolha uma variedade de magias dos dois níveis mais altos de magias possuídos pelo PdM. Para os outros níveis mantenha algumas poucas magias básicas, preparadas múltiplas vezes (se possível). Se esse PdM está programado para aparecer em apenas um encontro (como um combate); deixar inteiramente de fora as magias de níveis inferiores é uma forma aceitável de acelerar a criação do personagem, especialmente se é improvável que o PdM conjure estas magias. O Mestre sempre pode escolher algumas durante o jogo, se elas forem necessárias.

Passo 6: Equipamento

Depois de anotar todas as características de classe do PdM, o próximo passo é equipar o personagem de acordo com o seu nível. Note que PdMs recebem menos equipamento que os PdJs de nível igual. Se o PdM é um personagem recorrente, seu equipamento deve ser escolhido com cuidado. Use o valor total de PO encontrado na Tabela 14-9 para determinar quanto equipamento ele deve possuir. Os PdMs que estão programados para aparecer uma vez podem ter uma seleção de equipamento mais simples. A Tabela 14-9 inclui uma série de categorias para tornar mais fácil a escolha do equipamento de um PdM. Ao equipar o personagem, gaste o montante listado em cada categoria na compra de alguns itens. Sobras de ouro de qualquer categoria podem ser gastas em qualquer outra categoria. Os fundos que sobrarem no final do processo podem ser convertidos em moedas e joias a serem carregados pelo personagem.

Note que esses valores são aproximados e têm como base os valores para uma campanha que usa a progressão média de experiência e tesouro normal. Se a sua campanha utiliza a progressão rápida de experiência, trate seu PdM como se ele fosse de um nível mais elevado para determinar o seu equipamento. Se a sua campanha utiliza uma progressão de experiência lenta, trate os PdMs como se fossem de um nível inferior ao determinar seu equipamento. Se a sua campanha é de alta fantasia, dobre os valores. Reduza pela metade se sua campanha é de baixa fantasia. Se o valor final do equipamento de um PdM está um pouco acima ou abaixo desses valores, tudo bem.

TABELA 14-9: EQUIPAMENTO DE PDM

Nível Básico	Nível Heroico	Valor em PO Total	Arma	Proteção	Magia	Uso limitado	Equipamento
1º	-	260 PO	50 PO	130 PO	-	40 PO	40 PO
2º	1º	390 PO	100 PO	150 PO	-	40 PO	100 PO
3º	2º	780 PO	350 PO	200 PO	-	80 PO	150 PO
4º	3º	1.650 PO	650 PO	800 PO	-	100 PO	200 PO
5º	4º	2.400 PO	900 PO	1.000 PO	-	300 PO	200 PO
6º	5º	3.450 PO	1.400 PO	1.400 PO	-	450 PO	200 PO
7º	6º	4.650 PO	2.350 PO	1.650 PO	-	450 PO	200 PO
8º	7º	6.000 PO	2.700 PO	2.000 PO	500 PO	600 PO	500 PO
9º	8º	7.800 PO	3.000 PO	2.500 PO	1.000 PO	800 PO	500 PO
10º	9º	10.050 PO	3.500 PO	3.000 PO	2.000 PO	1.050 PO	500 PO
11º	10º	12.750 PO	4.000 PO	4.000 PO	3.000 PO	1.250 PO	500 PO
12º	11º	16.350 PO	6.000 PO	4.500 PO	4.000 PO	1.350 PO	500 PO
13º	12º	21.000 PO	8.500 PO	5.500 PO	5.000 PO	1.500 PO	500 PO
14º	13º	27.000 PO	9.000 PO	8.000 PO	7.000 PO	2.500 PO	500 PO
15º	14º	34.800 PO	12.000 PO	10.500 PO	9.000 PO	2.800 PO	500 PO
16º	15º	45.000 PO	17.000 PO	13.500 PO	11.000 PO	3.000 PO	500 PO
17º	16º	58.500 PO	19.000 PO	18.000 PO	16.000 PO	4.000 PO	500 PO
18º	17º	75.000 PO	24.000 PO	23.000 PO	20.000 PO	6.500 PO	1.500 PO
19º	18º	96.000 PO	30.000 PO	28.000 PO	28.000 PO	8.000 PO	1.500 PO
20º	19º	123.000 PO	40 000 PO	35.000 PO	35.000 PO	11 000 PO	2.000 PO
-	20º	159.000 PO	55.000 PO	40 000 PO	44 000 PO	18 000 PO	2.000 PO

Armas: Esta categoria inclui armas normais, obras-primas e mágicas, bem como cajados mágicos e varinhas usadas por conjuradores para prejudicar seus inimigos. Por exemplo, uma *varinha de raio ardente* conta como uma arma, mas um *cajado da vida* contaria como uma peça de equipamento mágico.

Proteção: Esta categoria inclui armaduras e escudos, assim como qualquer item mágico que aumenta a Classe de Armadura de um personagem ou seus testes de resistência.

Magia: Esta categoria inclui todos os outros itens mágicos permanentes. A maioria dos anéis, bastões e itens maravilhosos se encaixam nessa categoria.

Uso Limitado: Os itens que se enquadram nessa categoria incluem itens alquímicos, poções, pergaminhos e varinhas com poucas cargas. Itens maravilhosos estão nessa categoria também.

Equipamento: Use o valor, nesta categoria, para a compra do equipamento não mágico padrão do personagem. Na maioria dos casos, esse equipamento pode ser omitido durante a criação e preenchido conforme necessário durante o jogo. O Mestre pode supor que o personagem tem todo o equipamento necessário para usar corretamente suas perícias e habilidades de classe. Essa categoria também inclui joias, pedras preciosas ou moedas soltas que o PdM pode carregar consigo.

Passo 7: Detalhes

Depois de escolher todo o equipamento do PdM, tudo o que resta é preencher os detalhes. Determine o bônus de ataque e dano do personagem, BMC, DMC, modificador de iniciativa e Classe de Armadura. Se os itens mágicos do personagem afetam suas habilidades ou valores de atributo, não se esqueça de ajustar os valores de acordo. Determine o total de pontos de vida do personagem, assumindo o resultado médio. Por último, preencha quaisquer outros detalhes importantes, como nome, tendência, religião e alguns traços de personalidade para completar o personagem.

Exemplo: Kiramor, a Sombra na Floresta

Ao olhar suas anotações para o jogo desta noite, o Mestre descobre que precisa de um personagem florestal misterioso para os PdJs interagirem no caminho para a cidade. Se as coisas forem mal, eles podem ter que lutar com ele. Como seu grupo é composto de personagens de 4º nível, o Mestre decide fazer desse guardião da floresta um elfo patrulheiro 4/ladino 2. O Mestre quer que ele seja hábil em combate com armas de longo alcance, mas também quer que ele seja competente com uma rapieira. Levando isso em conta, ele usa os valores de habilidades heroicas para um PdM da categoria 'à distância' encontrado na Tabela 14-6. Como ele é um elfo, o Mestre aplica os modificadores raciais na Destreza, Constituição e Inteligência.

Como o personagem é de 6º nível, o mestre coloca o seu ponto bônus de atributo que ganhou no 4º nível em sua Destreza, elevando-a para 18. Quanto às perícias, o Mestre vê que patrulheiros recebem menos seleções de perícias do que ladinos, então começa selecionando perícias de patrulheiros. O Mestre adiciona dois a seu modificador de Inteligência e obtém um total de oito perícias com seis graduações cada. Depois de escolher essas oito perícias, o Mestre passa para as perícias de ladino. A diferença entre o patrulheiro e o ladino é dois, o que significa que o Mestre pode selecionar mais duas perícias, com duas graduações cada. Depois de selecionar suas perícias, o Mestre pode focar nos talentos do PdM. Começando

com seus talentos de classe, o Mestre seleciona Tiro Rápido como o seu talento de estilo de combate. Além disso, o guardião da floresta recebe três talentos adicionais para os seus níveis de classe. Como o Mestre deseja que ele seja hábil no arco e flecha, a maioria desses talentos vem da lista 'à distância', incluindo Mira Letal e Tiro à Queima-Roupa. Para garantir que ele é bom com uma espada, o Mestre escolhe como sua seleção final de talentos Acuidade com Arma. Em seguida, o Mestre anota todas as suas características raciais e de classe, listando tudo o que for necessário, como inimigo predileto, terreno predileto, elo do caçador e proezas de ladinos. Quanto ao equipamento, o Mestre atribui o equipamento usando a entrada para um PdM heroico de 6º nível, dando-lhe um *arco longo +1*, uma espada obra-prima, um *corselete de couro batido +1*, uma *poção de invisibilidade*, uma *poção de curar ferimentos moderados* e uma pacote completo de equipamentos não mágicos.

Embora ele tenha gasto um pouco mais de seu ouro em armas do que a tabela permite, ele gastou um pouco menos em armadura, o que equilibra o personagem. Com a sua tarefa quase concluída, o Mestre adiciona todos os seus dados estatísticos e detalhes, dando-lhe o nome de Kiramor. A sombra na floresta está pronta para enfrentar os personagens.

KIRAMOR, A SOMBRA NA FLORESTA

Elfo masculino patrulheiro 4/ladino 2
Humanoide (elfo) Médio N
Iniciativa +4 (+6 em florestas); **Sentidos** visão na penumbra;
Percepção +11 (+13 em florestas)

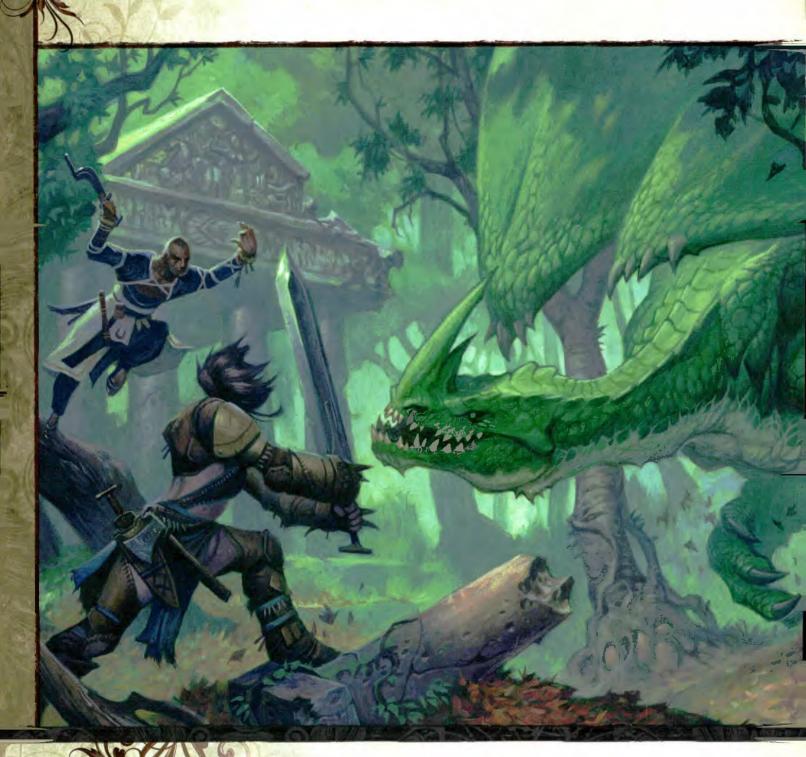
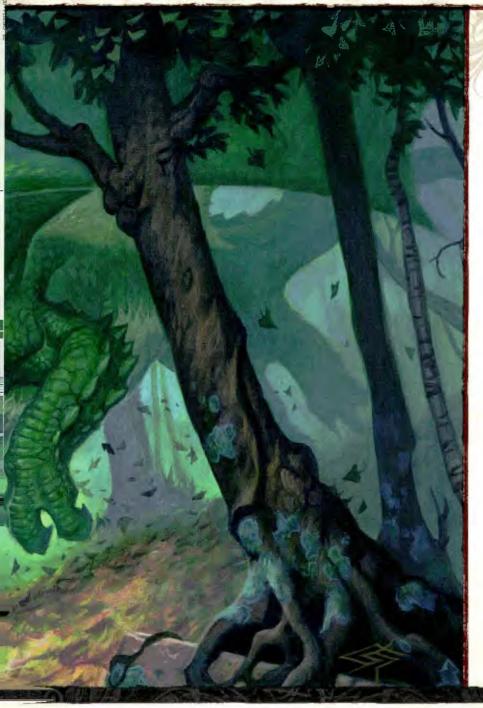
DEFESA

CA 18, toque 14, surpreendido 14 (+4 armadura, +4 Des)
PV 39 (4d10+2d8+6)
For +6, **Ref** +12, **Von** +2; +2 contra encantamentos
Habilidades Defensivas evasão; **Imune** sono

ATAQUE

Deslocamento 9m
Corpo a Corpo rapieira obra prima +10 (1d6+1/18–20)
À Distância *arco longo +1*: +10 (1d8+1/x3)
À Distância *arco longo +1*: +8/+8 (1d8+1/x3)
Ataques Especiais inimigo predileto (humanoide [orc]), terreno predileto (floresta), talentos de ladino (ataque hemorrágico), ataque furtivo (1d6)

CARACTERÍSTICAS

For 13, **Des** 18, **Con** 12, **Int** 14, **Sab** 10, **Car** 8
Bônus Base de Ataque +5; **BMC** +6; **DMC** 20
Talentos Mira Letal, Tolerância, Tiro à Queima Roupa, Tiro Rápido, Acuidade com Armas
Perícias Acrobacias +13, Escalar +10, Arte da Fuga +9, Cura +9, Conhecimento (geografia) +11, Conhecimento (natureza) +11, Percepção +11 (+13 em florestas), Furtividade +13, Sobrevivência +9 (+11 seguindo trilhas), Natação +6
Idiomas comum, élfico, orc, silvestre
QE elo com a natureza (lobo), rastrear, encontrar armadilhas +1
Equipamento de Combate *poção de curar ferimentos moderados, poção de invisibilidade;*
Outro Equipamento *arco longo +1 com 40 flechas, rapieira obra prima, corselete de couro batido +1*, equipamento e moedas no valor de 200 PO.

15 Itens Mágicos

Com um grande estrondo, a árvore tombou, outra vítima da ira do dragão. A fera sibilou e vapores cáusticos surgiram entre seus dentes de marfim enquanto ela rugia um desafio furioso ao monge e à bárbara, enfurecida com a intrusão dos aventureiros. Amiri sorriu em êxtase. Tinha encontrado a espada mágica ruína de dragões há apenas alguns minutos dentro do templo soterrado, e agora, como se atraído pela maldição da lâmina, um dragão pronto para testar sua nova arma. As donzelas do Valhalla cantarão sobre a espada de Amiri e seu triunfo neste dia, mas primeiro ela teria que sobreviver...

Desde a comum *poção de curar ferimentos leves* até a poderosa *vingadora sagrada*, itens mágicos são ferramentas valiosas usadas por heróis e vilões. Este capítulo contém uma grande variedade de itens para melhorar qualquer personagem.

Itens mágicos são divididos em categorias: armaduras, armas, poções, anéis, bastões, pergaminhos, cajados, varinhas e itens maravilhosos. Além disso, alguns itens mágicos são amaldiçoados ou inteligentes.

Finalmente, alguns itens mágicos são de tal raridade e poder que são considerados pertencentes a uma categoria própria: artefatos. Artefatos são classificados, por sua vez, em menores (extremamente raros, mas não únicos) ou grandes (únicos e incrivelmente poderosos).

Itens Mágicos e Detectar Magia

Quando *detectar magia* identifica a escola de magia de um item, esta informação refere-se à escola da magia colocada dentro da poção, pergaminho, varinha ou o pré-requisito determinado para o item. A descrição de cada item fornece a força de sua aura e a escola a que ele pertence.

Se mais de uma magia é dada como um pré-requisito, use a magia de nível mais alto. Se nenhuma magia é incluída nos pré-requisitos, use as seguintes diretrizes.

Natureza do Item	Escola
Armaduras e itens de proteção	Abjuração
Armas e itens ofensivos	Evocação
Bônus a valores de habilidades, perícias, etc.	Transmutação

COMO USAR ITENS

Para usar um item mágico, ele deve ser ativado, embora às vezes ativação signifique simplesmente colocar um anel em seu dedo. Alguns itens, uma vez que usados, funcionam constantemente. Na maioria dos casos, porém, usar um item exige uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. Por outro lado, itens de complemento de magia são tratados como magias em combate e provocam ataques de oportunidade.

Ativar um item mágico é uma ação padrão, a menos que a descrição do item indique o contrário. No entanto, o tempo de conjuração de uma magia é o tempo necessário para ativar o mesmo poder em um item, independentemente do tipo de item mágico, a menos que a descrição do item afirme especificamente o contrário. As quatro maneiras de ativar itens mágicos são descritas abaixo:

Complemento de Magia: Esse é o método de ativação para pergaminhos. Um pergaminho é uma magia quase conjurada. A preparação já está feita para o conjurador, por isso, não é necessário utilizar o tempo de preparação como em uma conjuração normal. Tudo o que resta a fazer é executar as peças de acabamento da conjuração (gestos, palavras finais e assim por diante). Para usar um item de complemento de magia com segurança, um personagem deve ser de um nível elevado o suficiente na classe certa para conjurar a magia. Se ele não pode conjurar a magia, há uma chance de que ele cometa um erro. Ativar um item de complemento de magia é uma ação padrão (ou o tempo de conjuração da magia, o que for maior), o que provoca ataques de oportunidade, exatamente como conjurar a mesma magia.

Gatilho de Magia: Ativação por gatilho de magia é semelhante ao complemento de magia, mas é ainda mais simples. Não há gestos ou outra forma de encerramento da conjuração, apenas um conhecimento especial de conjuração que um personagem apropriado saberia, e uma única palavra que deve ser falada. Itens de gatilho de magia podem ser usados por qualquer pessoa cuja classe possa conjurar a magia correspondente. Esse é o caso mesmo para um personagem que realmente não pode lançar magias, como um paladino de 3º nível. O portador ainda deve saber qual magia está armazenada no item antes que possa ativá-lo. Ativar um item de gatilho de magia é uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade.

Palavra de Comando: Se nenhum método de ativação é sugerido na descrição do item mágico ou pela natureza do item, assuma que uma palavra de comando é necessária para ativá-lo. Ativação por palavra de comando significa que um personagem pronuncia a palavra e o item é ativado. Não é necessário nenhum outro conhecimento especial.

A palavra de comando pode ser uma palavra real, mas nesse caso o titular do item corre o risco de ativá-lo acidentalmente ao pronunciar a palavra em uma conversa normal. Normalmente, a palavra de comando é uma palavra aparentemente sem sentido, ou uma palavra ou frase em uma língua morta. A ativação de um item mágico com uma palavra de comando é uma ação padrão e não provoca ataques de oportunidade.

Às vezes, a palavra de comando para ativar um item está escrita no item. Ocasionalmente, pode ser escondido dentro de um padrão ou desenho gravado, esculpido ou embutido no item ou o item pode ter uma pista para a sua palavra de comando.

As perícias Conhecimento (arcano) e Conhecimento (história) podem ser úteis para ajudar a identificar as palavras de comando ou decifrar pistas sobre elas. Um teste bem-sucedido contra uma CD 30 é necessário para descobrir a palavra em si. Se falhar nesse teste, um segundo teste (CD 25) pode fornecer algumas dicas sobre uma pista. As magias *detectar magia*, *identificação* e *analisar encantamento* revelam palavras de comando se as propriedades do item são identificadas com sucesso.

Ativado pelo Uso: Esse tipo de item simplesmente tem de ser usado para ser ativado. Um personagem tem que beber uma poção, brandir uma espada, interpor um escudo para desviar um golpe em combate, olhar através de uma lente, polvilhar um pó, usar um anel ou vestir um chapéu. Ativação por uso geralmente é simples e autoexplicativa.

Muitos itens ativados pelo uso são objetos que um personagem usa. Itens que funcionam continuamente são, praticamente sempre, os itens que se veste. Alguns simplesmente devem estar sob a posse do personagem (ou seja, em sua pessoa). No entanto, alguns itens feitos para serem vestidos ainda devem ser ativados. Embora essa ativação, por vezes, exija uma palavra de comando (consulte acima), geralmente isso significa desejar mentalmente a ativação. A descrição de um item indica se a palavra de comando é necessária em tal caso.

Salvo disposição em contrário, a ativação de um item mágico ativado pelo uso é uma ação padrão ou nem mesmo uma ação, e não provoca ataques de oportunidade, a menos que o uso envolva a execução de uma ação que provoque um ataque de oportunidade por si mesma. Se o uso do item possui algum retardo até o efeito mágico, o uso da ativação é uma ação padrão. Se a ativação do

item está subsumida no seu uso e não tem retardo, a ativação não é uma ação.

Ativação pelo uso não significa que, ao usar um item, o personagem saiba automaticamente o que o item pode fazer. O personagem deve saber (ou pelo menos ter uma leve suspeita) do que o item pode fazer e, em seguida, usá-lo a fim de ativá-lo, a menos que o benefício do item venha automaticamente, como ao beber uma poção ou brandir uma espada.

Tamanho e Itens Mágicos

Quando uma peça de roupa ou joia mágica é encontrada, na maioria das vezes o tamanho não é um problema. Muitas roupas mágicas são feitas para serem facilmente ajustáveis, ou para ajustarem-se magicamente no ato de serem vestidas. O tamanho não deve impedir personagens de vários tipos de usar itens mágicos.
Pode haver raras exceções, especialmente com itens específicos de raça.

Tamanhos de Armaduras e Armas: Armaduras e armas que são encontradas ao acaso têm 30% de chance de serem Pequenas (01-30), 60% de chance de serem Médias (31-90) e 10% de chance de serem de qualquer outro tamanho (91-100).

ITENS MÁGICOS NO CORPO

Muitos itens mágicos precisam ser vestidos por um personagem para ele possa utilizá-los ou se beneficiar de suas habilidades. É possível para uma criatura com um corpo de forma humanoide usar até 15 itens mágicos ao mesmo tempo. No entanto, cada um desses elementos, deve ser usado em (ou sobre) uma parte particular do corpo, conhecido como uma "posição".

Um corpo de forma humanoide pode ser adornado com equipamento mágico que consista em um item de cada um dos seguintes grupos, ligados às posições no corpo em que o item pode ser usado.

Armadura: armaduras.
Cintos: cintos e cinturões.
Corpo: robes e vestimentas.
Tórax: mantos, camisas e coletes.
Olhos: olhos, óculos e óculos de proteção.
Pés: botas, sapatos e chinelos.
Mãos: manoplas e luvas.
Cabeça: tiaras, coroas, chapéus, elmos e máscaras.
Acessório para Cabeça: bandanas e filactérios.
Pescoço: amuletos, broches, medalhões, colares, periaptos e camafeus.
Anel (até dois): anéis.
Escudo: escudos.
Ombros: capas e mantos.
Pulsos: braceletes e braçadeiras.

É claro que um personagem pode carregar ou possuir um número maior de itens do mesmo tipo como desejar. No entanto, os itens adicionais, além daqueles nas posições listadas acima não têm efeito.

Alguns itens podem ser usados ou transportados sem ocupar uma posição no corpo de um personagem. A descrição de um item indica quando um item tem essa propriedade.

TESTES DE RESISTÊNCIA CONTRA PODERES DE ITENS MÁGICOS

Itens mágicos produzem magias ou efeitos similares à magia. Para um teste de resistência contra uma magia ou efeito similar à magia de um item mágico, a CD é 10 + o nível da magia ou efeito + o modificador do valor de habilidade mínimo necessário para conjurar este nível de magia.

Os cajados são uma exceção à regra. Trate o teste de resistência como se o portador conjurasse a magia, incluindo nível de conjurador e todos os modificadores para a CD do teste de resistência.

A maioria das descrições dos itens informa a CD dos testes de resistência para vários efeitos, sobretudo quando o efeito não tem uma magia equivalente exata (tornando o seu nível difícil de determinar rapidamente de outra maneira).

DANIFICAR ITENS MÁGICOS

Um item mágico não precisa fazer um teste de resistência, a menos que não esteja empunhado, seja o alvo especifico do efeito ou seu portador jogue um 1 natural em seu próprio teste de resistência. Itens mágicos sempre devem ter um teste de resistência contra magias que possam causar-lhes dano, mesmo contra ataques que um item de não mágico normalmente não obtém nenhuma chance de defesa. Itens mágicos usam o mesmo bônus para todos os testes de resistência, não importa qual o tipo (Fortitude, Reflexos ou Vontade). O bônus para o teste de resistência de um item mágico é igual a 2 + 1/2 do seu nível de conjurador (arredondado para baixo). As únicas exceções são itens mágicos inteligentes, que fazem testes de Vontade com base em seus próprios valores de Sabedoria.

Itens mágicos, salvo indicação em contrário, recebem dano como itens não mágicos do mesmo tipo. Um item mágico danificado continua a funcionar, mas se for destruído, todo o seu poder mágico está perdido. Itens mágicos que recebem dano superior à metade de seus pontos de vida totais, mas não mais do que seu total de pontos de vida, ganham a condição quebrado e podem não funcionar corretamente (consulte o apêndice).

Reparar Itens Mágicos

Reparar um item mágico requer componentes materiais iguais à metade do custo necessário para criar o item, e requer a metade do tempo. A magia *tornar inteiro* também pode reparar um item mágico danificado (ou mesmo um destruído), se o conjurador for de nível elevado o suficiente.

Cargas, Doses e Usos Múltiplos

Muitos itens, particularmente varinhas e cajados, são limitados em potência pelo número de cargas que possuem. Normalmente os itens com carga possuem 50 cargas no máximo (10 para cajados). Se esse item é encontrado como uma parte aleatória de um tesouro, jogue um d% e divida por 2 para determinar o número de cargas restantes (arredondado para baixo, mínimo 1). Se o item tem um número máximo acima de 50 cargas, jogue aleatoriamente para determinar quantas cargas sobraram.

Os preços indicados são sempre para itens totalmente carregados. (Quando um item é criado, ele está totalmente carregado). Para um item que é inútil quando suas cargas acabam (que é o caso de quase

todos os itens com cargas), o valor do item parcialmente utilizado é proporcional à quantidade de cargas restantes. Para um item que tem utilidade além de suas cargas, apenas parte do valor do item é baseado no número de cargas restantes.

COMPRAR ITENS MÁGICOS

Itens mágicos são valiosos, e a maioria das grandes cidades tem pelo menos um ou dois fornecedores de itens mágicos. Desde um simples comerciante de poções até um ferreiro especializado em armas mágicas. Claro, nem todos os itens deste livro estão disponíveis em todas as cidades.

As diretrizes a seguir são apresentadas para ajudar o Mestre a determinar quais itens estão disponíveis em uma determinada comunidade. Essas diretrizes assumem um cenário com um nível médio de magia. Algumas cidades podem se desviar muito dessas guias, sujeitas à descrição do Mestre. O Mestre deve manter uma lista de itens que estão disponíveis a partir de cada comerciante e deve repor os estoques de vez em quando para representar novas aquisições.

O número e os tipos de itens mágicos disponíveis em uma comunidade dependem de seu tamanho. Cada comunidade tem um valor base associado (consulte a Tabela 15-1). Há 75% de chance de que um item desse valor ou inferior seja encontrado para venda com pouco esforço nessa comunidade. Além disso, a comunidade tem uma série de outros itens para venda. Esses itens são determinados aleatoriamente e são divididos por categoria (menor, médio ou maior). Depois de determinar o número de itens disponíveis em cada categoria, consulte a Tabela 15-2 para determinar o tipo de cada item (poção, pergaminho, anel, arma, etc.) antes de passar para os quadros individuais para determinar o item exato. Jogue novamente o resultado de todos os itens que fiquem abaixo do valor de base da comunidade.

Se o Mestre comandar uma campanha com baixa magia, reduza o valor base e o número de itens em cada comunidade pela metade. Campanhas com pouca ou nenhuma magia podem não ter itens mágicos à venda. Mestres que controlam esse tipo de campanha devem fazer alguns ajustes para os desafios enfrentados pelos personagens, devido à sua falta de equipamento mágico.

Campanhas com uma abundância de itens mágicos podem ter comunidades com o dobro desse valor base e itens aleatórios disponíveis. Alternativamente, todas as comunidades contam como sendo de uma categoria de tamanho maior para efeitos de quais itens estão disponíveis.

Em uma campanha com a magia muito comum, todos os itens mágicos podem estar disponíveis para compra em uma metrópole.

Artigos e equipamentos não mágicos geralmente estão disponíveis em comunidades de todos os tamanhos, a menos que o item seja particularmente caro, como uma armadura completa ou se ele for feito de um material incomum, como uma espada longa de adamante. Esses itens devem seguir as orientações de valor base para determinar a sua disponibilidade, sujeito à descrição do Mestre.

DESCRIÇÃO DE ITENS MÁGICOS

Cada tipo de item mágico recebe uma descrição geral, seguida por descrições específicas de itens.

Descrições gerais incluem notas sobre a ativação, geração aleatória e outros materiais. A CA, dureza, pontos de vida e CD para quebrar são dados para exemplos típicos de alguns itens mágicos. A CA assume que o item não é empunhado e inclui uma penalidade de -5 devido a Destreza efetiva 0. Se uma criatura empunha ou usa o item, use o modificador de Destreza da criatura em lugar da penalidade de -5.

Alguns itens individuais, especialmente aqueles que apenas armazenam magias, não possuem descrições completas. Consulte a descrição da magia para detalhes, modificada pela forma do item (poção, pergaminho, varinha e assim por diante). Suponha que a magia é conjurada no nível mínimo necessário para conjurá-la.

Itens com descrições completas têm seus poderes detalhados, e cada um dos seguintes tópicos é coberto por uma anotação, como parte de sua entrada.

Aura: Na maioria das vezes, *detectar magia* revela a escola de magia associada com um item mágico e a força da aura que o item emite. Essa informação (quando aplicável) é dada no início da entrada do item. Consulte a descrição de *detectar magias* para maiores detalhes.

Nível de Conjurador (NC): O próximo item em uma entrada informa o nível de conjurador do item, indicando o seu poder relativo. O nível de conjurador determina o bônus dos testes de resistência, bem como o alcance ou outros aspectos dependentes do nível dos poderes do item (se variáveis). Ele também determina o nível que deve ser combatido se o item estiver sob o efeito de *dissipar magia* ou situação similar.

Para poções, pergaminhos e varinhas, o criador pode definir o nível de conjurador de um item em qualquer número alto o suficiente para conjurar a magia armazenada, mas não maior do que o seu próprio nível de conjurador. Para outros itens mágicos, o nível de conjurador é determinado pelo próprio item.

Posição: A maioria dos itens mágicos só pode ser utilizada quando vestida ou empunhada em suas próprias posições. Se o item é guardado ou colocado em outro lugar, ele não funciona. Se a posição listada é "nenhuma", o item deve ser mantido na mão do portador ou carregado para funcionar.

Preço: Este é o custo, em peças de ouro, para comprar o item se ele estiver disponível para venda. De modo geral, os itens mágicos podem ser vendidos por PdJs por metade desse valor.

Peso: Este é o peso de um item. Quando um peso não é dado, o item tem um peso irrelevante (para fins de determinar a carga que um personagem pode carregar).

Descrição: Aqui são descritos os poderes e habilidades de um item mágico. Poções, pergaminhos, cajados e varinhas se referem a várias magias como parte de suas descrições (consulte o Capítulo 10 para obter detalhes sobre tais magias).

Construção: Com exceção de artefatos, a maioria dos itens mágicos pode ser construída por um mago com os talentos e pré-requisitos apropriados. Esta seção descreve esses pré-requisitos.

Requisitos: Alguns requisitos devem ser atendidos para que um personagem crie um item mágico. Isto inclui talentos, magias e exigências diversas tais como nível, tendência e raça ou espécie. Os pré-requisitos para a criação de um item são dados imediatamente após o nível de conjurador do item.

Uma magia pré-requisito pode ser fornecida por um personagem que tem a magia preparada (ou por quem sabe a magia, no caso de um feiticeiro ou bardo), ou através do uso de um item mágico de conclusão ou gatilho, ou uma habilidade similar à magia que produz o efeito da magia desejada. Para cada

dia que passa no processo de criação, o criador deve utilizar um item de conclusão ou uma carga de um item de gatilho de magia se qualquer um desses objetos é usado para fornecer um pré-requisito.

É possível que mais de um personagem coopere na criação de um item, com cada participante proporcionando um ou mais pré-requisitos. Em alguns casos, a cooperação pode até ser necessária.

Se dois ou mais personagens cooperam para criar um item, eles devem concordar entre si sobre quem será considerado o criador para a finalidade de determinar o nível do criador.

Custo: Este é o custo em peças de ouro para criar o item. Geralmente esse custo é igual à metade do preço de um item, mas algum componente material adicional pode aumentar esse valor.

O custo para criar inclui os custos derivados da base mais os componentes.

ARMADURAS

Em geral, uma armadura mágica protege quem a veste melhor do que uma armadura não mágica. Bônus de armaduras mágicas são bônus de melhoria, nunca ultrapassam +5 e se acumulam com o bônus normal da armadura (assim como bônus de escudos e o bônus de escudos mágicos). Todas as armaduras mágicas também são armaduras obras-primas, reduzindo as penalidades por armadura em 1.

Tabela 15-1: Itens Mágicos Disponíveis

Tamanho da Comunidade	Valor Base	Menor	Médio	Maior
Lugarejo	50 PO	1d4 itens	-	-
Aldeia	200 PO	1d6 itens	-	-
Vilarejo	500 PO	2d4 itens	1d4 itens	-
Vila Pequena	1.000 PO	3d4 itens	1d6 itens	-
Vila Grande	2.000 PO	3d4 itens	2d4 itens	1d4 itens
Cidade Pequena	4.000 PO	4d4 itens	3d4 itens	1d6 itens
Cidade Grande	8.000 PO	4d4 itens	3d4 itens	2d4 itens
Metrópole	16.000 PO	*	4d4 itens	3d4 itens

* em uma metrópole quase todos os itens mágicos menores estão disponíveis.

Tabela 15-2: Criação de Itens Mágicos Aleatórios

Menor	Médio	Maior	Item
01-04	01-10	01-10	Armaduras e escudos
05-09	11-20	11-20	Armas
10-44	21-30	21-25	Poções
45-46	31-40	26-35	Anéis
-	41-50	36-45	Bastões
47-81	51-65	46-55	Pergaminhos
-	66-68	56-75	Cajados
82-91	69-83	76-80	Varinhas
92-100	84-100	81-100	Itens Maravilhosos

Tabela 15-3: Armaduras e Escudos

Menor	Médio	Maior	Item	Valor Base
01-60	01-05	-	Escudo +1	1.000 PO
61-80	06-10	-	Armadura +1	1.000 PO
81-85	11-20	-	Escudo +2	4.000 PO
86-87	21-30	-	Armadura +2	4.000 PO
-	31-40	01-08	Escudo +3	9.000 PO
-	41-50	09-16	Armadura +3	9.000 PO
-	51-55	17-27	Escudo +4	16.000 PO
-	56-57	28-38	Armadura +4	16.000 PO
-	-	39-49	Escudo +5	25.000 PO
-	-	50-57	Armadura +5	25.000 PO
-	-	-	Armadura/Escudo +6[1]	36.000 PO
-	-	-	Armadura/Escudo +7[1]	49.000 PO
-	-	-	Armadura/Escudo +8[1]	64.000 PO
-	-	-	Armadura/Escudo +9[1]	81.000 PO
-	-	-	Armadura/Escudo +10[1]	100.000 PO
88-89	58-60	58-60	Armadura específica[2]	-
90-91	61-63	61-63	Escudo específico[3]	-
92-100	64-100	64-100	Habilidade especial e jogue de novo[2, 3]	-

[1] Armaduras e escudos não podem possuir bônus de melhoria maior que +5. Utilize essas linhas para determinar o valor após o acréscimo das habilidades especiais que forem incluídas.
[2] Jogue para a Tabela 15–6.
[3] Jogue para a Tabela 15–7.

Além de um bônus de melhoria, a armadura pode ter habilidades especiais. Habilidades especiais geralmente contam como bônus adicionais para determinar o valor de um item de mercado, mas não melhoram a CA. A armadura não pode ter um bônus efetivo (melhoria mais bônus equivalentes por habilidades especiais) maior do que +10. Uma armadura com uma habilidade especial também deve ter pelo menos um bônus de melhoria de +1.

Uma armadura ou um escudo pode ser feito de um material incomum. Jogue d%: 01-95 indica que o item é de um tipo padrão e 96-100 indica que ele é feito de um material especial (consulte o Capítulo 6).

Uma armadura é sempre criada para que, se o tipo de armadura vem com um par de botas, um elmo ou um conjunto de manoplas, essas peças possam ser trocadas por outras botas, elmos ou luvas mágicas.

Nível de Conjurador para Armaduras e Escudos: O nível de conjurador de um escudo ou armadura mágica com uma habilidade especial é dado na descrição do item. Para um item com apenas um bônus de melhoria, o nível de conjurador é três vezes o bônus de melhoria. Se um item tem tanto um bônus de melhoria e uma habilidade especial, o mais elevado dos dois requisitos de nível de conjurador deve ser atendido.

Escudos: Bônus de melhoria de escudos se acumulam com bônus de melhoria da armadura. Bônus de melhoria de escudo não agem como bônus de ataque ou dano quando o escudo é usado em um ataque. A habilidade especial *esmagamento*, no entanto, concede

um bônus de +1 nas jogadas de ataque e dano (consulte a descrição da habilidade especial).

Um escudo pode ser construído para também atuar como uma arma mágica, mas o custo do bônus de melhoria nas jogadas de ataque tem de ser adicionado ao custo do escudo e ao seu bônus de melhoria para a CA.

Tal como acontece com armaduras, habilidades especiais de um escudo adicionam ao valor de mercado como a adição de bônus do escudo, apesar de não melhorar a CA. Um escudo não pode ter um bônus efetivo (melhoria mais bônus equivalentes por habilidades especiais) maior que +10. Um escudo com uma habilidade especial também deve ter pelo menos um bônus de melhoria de +1.

Ativação: Normalmente um personagem se beneficia de uma armadura e escudo mágicos exatamente da mesma forma como se beneficia de uma armadura ou escudo não mágico: ao usá-los. Se armadura ou um escudo tem uma habilidade especial que o portador precisa ativar, o portador normalmente precisa pronunciar a palavra de comando (uma ação padrão).

Armadura para Criaturas Incomuns: O custo da armadura para criaturas não-humanoides, bem como para as criaturas que não são nem Pequenas ou Médias varia (consulte o Capítulo 6). O custo de qualidade obra-prima de qualquer acessório mágico permanece o mesmo.

Descrição de Habilidades Especiais de Armaduras e Escudos Mágicos

A maioria das armaduras e escudos mágicos só possui um bônus de melhoria. Tais itens podem também ter uma ou mais das capacidades especiais detalhadas abaixo. Uma armadura ou escudo com uma habilidade especial deve ter pelo menos um bônus de melhoria de +1.

Animada: Com uma ação de movimento, um escudo animado pode ser solto para defender seu portador por conta própria. Pelas quatro rodadas seguintes, o escudo concede seu bônus a quem o soltou antes de cair no chão. Enquanto animado, o escudo oferece o bônus de escudo e os bônus de todas as outras habilidades especiais que possui, mas ele não pode realizar ações por conta própria como as fornecidas pelas habilidades *esmagamento* e *ofuscante*. Ele pode, no entanto, usar habilidades especiais que não requerem uma ação para funcionar, como *deflexão de flechas* e *refletora*. Embora animado, um escudo compartilha o mesmo espaço que o personagem de ativação e o acompanha mesmo que o personagem se mova por meios mágicos. Um personagem com um escudo animado ainda recebe quaisquer penalidades associadas ao uso de escudo, como a penalidade de armadura, chance de falha arcana e não proficiência. Se o portador que o soltou tem uma mão desocupada, ele pode agarrá-lo para acabar com a sua animação como uma ação livre. Uma vez que um escudo foi recuperado, ele não pode ser animado novamente durante, pelo menos, quatro rodadas. Essa propriedade não pode ser adicionada a um escudo de corpo.

Transmutação forte; NC 12º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *animar objetos*; Preço bônus +2.

Atração de Flechas: Um escudo com esta habilidade atrai armas de combate à distância para ele. Ele tem um bônus de deflexão de +1 contra armas de combate à distância, pois projéteis e armas de arremesso viram em direção a ele. Além disso, qualquer projétil ou arma de arremesso que visa um alvo dentro de 1,5 metros do portador do escudo desvia de seu alvo original e tem como alvo o portador do escudo em seu lugar. Se o portador tem cobertura total relativa ao atacante, o projétil ou arma de arremesso não é desviado. Além disso, quem atacar o portador com armas de combate à distância ignora quaisquer chances de erro que normalmente são aplicadas. Projéteis e armas de arremesso que têm um bônus de melhoria maior do que bônus base de CA do escudo não são desviados para o portador (mas o bônus de deflexão do escudo ainda se aplica contra essas armas). O portador pode ativar ou desativar essa capacidade com uma palavra de comando.

Abjuração Moderada; NC 8º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *escudo entrópico*; Preço bônus +1.

Camuflagem: Ativada por comando, uma armadura com camuflagem muda de forma e aparência para assumir a forma de uma roupa normal. A armadura mantém todas suas propriedades (incluindo peso) mesmo quando disfarçada. Somente uma magia *visão da verdade* ou similar revela a verdadeira forma de uma armadura disfarçada.

Ilusão moderada; NC 10º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *disfarçar-se*; Preço +2.700 PO.

Controlar Mortos-Vivos: Armaduras ou escudos de controlar mortos-vivos normalmente possuem esqueletos ou outros motivos macabros como suas decorações. Elas permitem a quem vesti-las controlar até 26 DV de mortos-vivos por dia, como a magia *controlar mortos-vivos*. Na alvorada de cada dia, a criatura que veste a armadura perde o controle de qualquer morto-vivo sob seu controle. Armaduras ou escudos com essa propriedade parecem serem feitos de ossos, trata-se de algo puramente decorativo e não tem outro efeito na armadura.

Necromancia forte; NC 13º; Criar Armas e Armaduras, *controlar mortos-vivos*; Preço +49.000 PO.

Deflexão de Flechas: Esse escudo protege o portador como se ele tivesse o talento Desviar Objetos. Uma vez por rodada, quando normalmente seria atingido por uma arma de combate à distância, ele pode fazer um teste de resistência de Reflexos com CD 20. Se a arma de combate à distância (ou munição) possui um bônus de melhoria, a CD aumenta na mesma proporção. Se ele for bem sucedido, o escudo desvia a arma. Ele deve estar ciente do ataque e não estar surpreendido. A tentativa de desviar uma arma de combate à distância não conta como uma ação. Armas de combate à distância excepcionais, tais como pedras arremessadas por gigantes ou *flechas ácidas*, não podem ser desviadas.

Abjuração fraca; NC 5º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *escudo* arcano; Preço bônus +2.

Escorregadia: Uma armadura escorregadia parece estar coberta com um óleo lubrificante. Ela garante um bônus de competência de +5 aos testes de Arte da Fuga de quem vesti-la. A penalidade por uso de armadura ainda é aplicado normalmente.

Conjuração tênue; NC 4º; Criar Arma e Armadura Mágica, *área escorregadia*; Preço +3.750 PO.

Escorregadia Aprimorada: Como escorregadia, exceto por garantir um bônus de competência de +10 em testes de Arte da Fuga.

Conjuração moderada; NC 10º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *área escorregadia*; Preço +15.000 PO.

Escorregadia Maior: Como escorregadia, exceto por garantir um bônus de competência de +15 em testes de Arte da Fuga.

Conjuração forte; NC 15º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *área escorregadia*; Preço +33.750 PO.

Tabela 15-4: Habilidades Especiais de Armaduras

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador do Preço Base
01-25	01-05	01-03	*Camuflagem*	+2.700 PO
26-32	06-08	04	*Fortificação leve*	Bônus +1[1]
33-52	09-11	-	*Escorregadia*	+3.750 PO
53-92	12-17	-	*Sombria*	+3.750 PO
93-96	18-19	-	*Resistência à magia (13)*	Bônus +2[1]
97	20-29	05-07	*Escorregadia aprimorada*	+15 000 PO
98-99	30-49	08 13	*Sombria aprimorada*	+15 000 PO
-	50-74	14-28	*Resistência à energia*	+18.000 PO
-	75-79	29-33	*Toque Espectral*	Bônus +3[1]
-	80-84	34 35	*Invulnerabilidade*	Bônus +3[1]
-	85-89	36-40	*Fortificação moderada*	Bônus +3[1]
-	90-94	41 42	*Resistência à magia (15)*	Bônus +3[1]
-	95-99	43	*Selvagem*	Bônus +3[1]
-	-	44-48	*Escorregadia maior*	33.750 PO
-	-	49-58	*Sombria maior*	33.750 PO
-	-	59-83	*Resistência à energia aprimorada*	42.000 PO
-	-	84-88	*Resistência à magia (17)*	Bônus +4[1]
-	-	89	*Forma etérea*	+49.000 PO
-	-	90	*Controlar mortos vivos*	+49.000 PO
-	-	91-92	*Fortificação pesada*	Bônus +5[1]
-	-	93-94	*Resistência à magia (19)*	Bônus +5[1]
-	-	95-99	*Resistência à energia maior*	+66.000 PO
100	100	100	*Jogue duas vezes novamente*[2]	-

[1] Adicione ao bônus melhoria na Tabela 15–3 para determinar o valor de mercado

[2] Se o Mestre tiver como resultado de uma jogada a mesma habili dade especial duas vezes, conte como apenas uma. Se ele tiver como resultado duas versões da mesma habilidade, ele deve usar a melhor.

Esmagamento: Um escudo com essa habilidade especial é projetado para efetuar um ataque com escudo. Um escudo do esmagamento causa dano como se fosse uma arma duas categorias de tamanho maior (um escudo leve Médio causa, portanto, 1d6 pontos de dano e um escudo pesado Médio causa 1d8 pontos de dano). O escudo age como uma arma +1 quando usado para atacar. Somente escudos leves e pesados podem ter essa capacidade.

Transmutação moderada; NC 8º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *força do touro*; Preço bônus +1.

Forma Etérea: Ativada por comando, esta habilidade permite que a criatura que veste a armadura torne-se etérea (como *passeio etéreo*) uma vez por dia. O personagem permanece etéreo por tanto tempo quanto ele desejar, mas uma vez que ele reverta-se à forma normal, ele não pode assumir a forma etérea novamente naquele dia.

Transmutação Forte; NC 13º; Criar Armas e Armaduras Mágicas; *passeio etéreo*; Preço +49.000 PO.

Fortificação: Esta armadura ou escudo produz uma força mágica que protege as áreas vitais de quem a usa de maneira mais eficiente. Quando um acerto crítico ou ataque furtivo acerta quem a usa, existe uma chance do acerto crítico ou ataque furtivo ser negado e apenas o dano normal deve ser jogado.

Tabela 15-5: Habilidades Especiais de Escudos

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador do Preço Base
01 20	01-10	01-05	*Atração de flechas*	Bônus +1
21-40	11-20	06-08	*Esmagamento*	Bônus +1[1]
41-50	26-40	09-10	*Ofuscante*	Bônus +1[1]
51-75	41-50	11-15	*Fortificação leve*	Bônus +1[1]
76-92	51-57	16-20	*Deflexão de flechas*	Bônus +2[1]
93-97	58-59	21-25	*Animada*	Bônus +2[1]
98-99	60-79	-	*Resistência à magia (13)*	Bônus +2[1]
-	80-85	26-41	*Resistência à energia*	+18.000 PO
-	86-95	42-46	*Toque Espectral*	Bônus +3[1]
-	96-98	47-56	*Fortificação moderada*	Bônus +3[1]
-	99	57-58	*Resistência à magia (15)*	Bônus +3[1]
-	-	59	*Selvagem*	Bônus +3[1]
-	-	60-84	*Resistência à energia aprimorada*	+42 000 PO
-	-	85-86	*Resistência à magia (17)*	Bônus +4[1]
-	-	87	*Controlar mortos-vivos*	+49.000 PO
-	-	88-91	*Fortificação pesada*	Bônus +5[1]
-	-	92-93	*Refletor*	Bônus +5[1]
-	-	94	*Resistência à magia (19)*	Bônus +5[1]
-	-	95-99	*Resistência à magia maior*	+66.000 PO
100	100	100	*Jogue duas vezes novamente*[2]	-

[1] Adicione ao bônus melhoria na Tabela 15–3 para determinar o valor de mercado.

[2] Se o Mestre tiver como resultado de uma jogada a mesma habilidade especial duas vezes, conte como apenas uma. Se ele tiver como resultado duas versões da mesma habilidade, ele deve usar a melhor.

Tipo de Fortificação	Chance de Dano Normal	Modificador de Preço Base
Leve	25%	bônus +1
Moderada	50%	bônus +3
Pesada	75%	bônus +5

Abjuração forte; NC 13º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *desejo restrito* ou *milagre*; Preço varia (consulte acima).

Invulnerabilidade: Esta armadura garante a quem vesti-la uma redução de dano 5/magia.

Abjuração forte ou evocação (se milagre for usado); NC 18º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *pele rochosa*, *desejo* ou *milagre*; Preço bônus +3.

Ofuscante: Um escudo com essa capacidade brilha com uma luz ofuscante até duas vezes por dia sob o comando do portador. Exceto o portador, qualquer um dentro de um raio de 6 metros deve fazer um teste de Reflexos com CD 14 ou permanecer cego por 1d4 rodadas.

Evocação Moderada; NC 7º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *luz cegante*; Preço bônus +1.

Refletor: Esse escudo parece um grande espelho polido.

Sua superfície é completamente reflexiva. Uma vez por dia, ele pode ser utilizado para refletir uma magia de volta ao seu conjurador como a magia *refletir magias*.

Abjuração forte; NC 14º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *refletir magias*; Preço bônus +5.

Resistência à Energia: A armadura ou escudo com esta propriedade protege contra um tipo específico de energia (ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônico) e seu corpo possui padrões representando o elemento contra o qual ele protege. A armadura absorve os primeiros 10 pontos de dano de energia por ataque que o portador normalmente receberia (similar à magia *resistir energia*).

Abjuração fraca; NC 3º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *resistir energia*; Preço 18.000 PO.

Resistência à Energia Aprimorada: Como resistência à energia, exceto que absorve os primeiros 20 pontos de dano por ataque.

Abjuração moderada; NC 7º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *resistir energia*; Preço +42.000 PO.

Resistência à Energia Maior: Como resistência à magia, exceto que absorve os primeiros 30 pontos de dano por ataque.

Abjuração moderada; NC 11º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, resistir energia; Preço +66.000 PO.

Resistência à Magia: Esta propriedade garante a quem vestir a armadura resistência à magia enquanto ele vesti-la. A resistência à magia pode ser 13, 15, 17 ou 19, dependendo da armadura.

Abjuração forte; NC 15º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *resistência à magia*; Preço bônus +2 (RM 13), bônus de +3 (RM 15), bônus de +4 (RM 17) ou bônus de +5 (RM 19).

Selvagem: Aquele que vestir uma armadura ou empunhar um escudo com esta habilidade preserva seu bônus de armadura (e qualquer bônus de melhoria) enquanto em forma selvagem. Armaduras e escudos com essa habilidade parecem estar cobertos com um padrão de folhas. Enquanto quem vesti-la estiver em sua forma selvagem, a armadura não pode ser vista.

Transmutação moderada; NC 9º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *metamorfose perniciosa*; Preço bônus +3.

Sombria: Esta armadura nubla quem a veste sempre que ele tente se esconder, enquanto abafa o som ao seu redor, garantindo um bônus de competência de +5 em testes de Furtividade. A penalidade por uso de armadura ainda é aplicado normalmente.

Ilusão tênue; NC 5º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *invisibilidade, silêncio*; Preço +3.750 PO.

Sombria Aprimorada: Como sombria, exceto por garantir um bônus de competência de +10 nos testes de Furtividade.

Ilusão moderada; NC 10º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, invisibilidade, silêncio; Preço +15.000 PO.

Sombria Maior: Como sombria, exceto por garantir um bônus de competência de +15 nos testes de Furtividade.

Ilusão forte; NC 15º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, invisibilidade, silêncio; Preço +33.750 PO.

Toque Espectral: Esta armadura parece quase translúcida. Tanto seu bônus de melhoria e seu bônus de armadura contam contra ataques de criaturas corpóreas e incorpóreas. Ela pode ser levantada, movida e vestida por criaturas corpóreas e incorpóreas. Criaturas incorpóreas recebem o bônus de melhoria da armadura ou escudo contra criaturas corpóreas e incorpóreas e elas ainda podem atravessar livremente objetos sólidos.

Transmutação forte; NC 15º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *forma etérea;* Preço bônus +3.

TABELA 15-6: ARMADURAS ESPECÍFICAS

Menor	Médio	Maior	Armadura Específica	Preço de Mercado
01-50	01-25	-	*Camisão de mithral*	1.100 PO
51-80	26-45	-	*Armadura de couro de dragão*	3.300 PO
81-100	46-57	-	*Cota de malha élfica*	5.150 PO
-	58-67	-	*Couro de rinoceronte*	5.165 PO
-	68-82	01-10	*Peitoral de adamante*	10.200 PO
-	83-97	11-20	*Armadura dos anões*	16.500 PO
-	98-100	21-32	*Loriga segmentada da sorte*	18.900 PO
-	-	33-50	*Armadura celestial*	22.400 PO
-	-	51-60	*Armadura das profundezas*	24.650 PO
-	-	61-75	*Peitoral de aço do comando*	25.400 PO
-	-	76-90	*Armadura Completa da velocidade de mithral*	26.500 PO
-	-	91-100	*Armadura demoníaca*	52.260 PO

ARMADURAS ESPECÍFICAS

ARMADURA CELESTIAL

Aura transmutação tênue [bem]; **NC** 5º
Posição armadura; **Preço** 22.400 PO; **Peso** 10 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *cota de malha +3*, prateada ou dourada, é tão fina e leve que pode ser usada sob a roupa normal do personagem sem trair a sua presença. Ela possui um bônus máximo de Destreza de +8, uma penalidade de armadura de -2 e causa uma chance de falha arcana de 15%. Ela é considerada uma armadura leve e permite que o portador use a habilidade *voo* através de um comando (como a magia) uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *voo*, criador deve ser bondoso; **Preço** 11.350 PO

ARMADURA DAS PROFUNDEZAS

Aura abjuração moderada; **NC** 11º
Posição armadura; **Preço** 24.650 PO; **Peso** 25 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *armadura completa +1* é decorada com motivos de ondas e peixes. Embora a armadura permaneça pesada e volumosa como uma armadura completa normal, quem veste uma *armadura das profundezas* é tratado como sem armadura para fins de testes de Natação. Quem a veste pode respirar debaixo d'água e pode conversar com qualquer criatura que respire água, desde que ela possua um idioma.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *movimentação livre, idiomas, respirar na água*; **Preço** 13.150 PO

ARMADURA DEMONÍACA

Aura necromancia forte [mal]; **NC** 13º
Posição armadura; **Preço** 52.260 PO; **Peso** 25 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta armadura faz quem a veste parecer um demônio. O capacete é esculpido para se parecer com uma cabeça de um demônio com chifres, e quem o veste olha para fora através de uma boca aberta, cheia de dentes. Essa armadura completa +4 permite ao portador fazer ataques de garra que causam 1d10 pontos de dano, golpeiam como uma arma +1 e afligem o alvo como se ele fosse o alvo de uma magia *contágio* (teste de resistência de Fortitude com CD 14 nega). O uso de *contágio* requer um ataque de toque corpo a corpo com as garras. As garras são acopladas nas guardas e manoplas da armadura, e não podem ser removidas.

Uma armadura demoníaca é infundida com o mal, e como resultado, ela concede um nível negativo a qualquer criatura não maligna que a vista. Esse nível negativo persiste enquanto a criatura vestir a armadura e desaparece quando a armadura é removida. O nível negativo não pode ser suprimido de forma alguma (incluindo magias de *restauração*), enquanto ela usar a armadura.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *contágio*; **Preço** 26.955 PO

ARMADURA COMPLETA DA VELOCIDADE DE MITHRAL

Aura transmutação tênue; **NC** 5º

Posição armadura; **Preço** 26.500 PO; Peso 12,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Como uma ação livre, quem vestir esta armadura completa de mithral +1 pode ativar sua habilidade, permitindo-lhe agir como se afetado pela magia *rapidez* durante até 10 rodadas por dia. A duração da rapidez não precisa ser utilizada em rodadas consecutivas.

A armadura causa uma chance de falha arcana de 25%, possui um bônus máximo de Destreza de +3 e uma penalidade de armadura de -3. Ela é considerada uma armadura média, exceto no fato da criatura ter de ser proficiente no uso de armaduras pesadas para não receber penalidades de não proficiência.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *rapidez*; Preço 18.500 PO

ARMADURA DE COURO DE DRAGÃO

Aura sem aura (não mágica); **NC** —

Posição armadura; **Preço** 3.300 PO; **Peso** 25 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta armadura completa é feita de couro de dragão, ao invés de ser feita de metal, portanto druidas podem vesti-la. Fora essa característica, ela é idêntica a uma armadura completa obra-prima.

ARMADURA DOS ANÕES

Aura sem aura (não mágica); **NC** —
Posição armadura; **Preço** 16.500 PO; **Peso** 25 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta armadura completa é feita de adamante, garantindo a quem vesti-la uma redução de dano 3/—.

CAMISÃO DE MITHRAL

Aura sem aura (não mágica); NC —
Posição armadura; **Preço** 1.100 PO; **Peso** 5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este camisão de cota extremamente leve é feito de elos muito finos de mithral. A armadura causa uma chance de falha arcana de 10%, possui um bônus máximo de Destreza de +6 e nenhuma penalidade de armadura. Ela é considerada uma armadura leve.

COTA DE MALHA ÉLFICA

Aura sem aura (não mágica); NC —
Posição armadura; **Preço** 5.150 PO; **Peso** 10 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta cota de malha extremamente leve é feita de elos de mithral extremamente finos. Essa armadura é tratada, em todos os sentidos, como uma armadura leve, inclusive em relação à proficiência necessária. Essa armadura tem uma chance de falha arcana de 20%, um bônus máximo de Destreza de +4 e uma penalidade de armadura de -2.

COURO DE RINOCERONTE

Aura transmutação moderada; NC 9º
Posição armadura; **Preço** 5.165 PO; **Peso** 12,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este *gibão de peles* +2 é feito de couro de rinoceronte. Além de conceder um bônus de melhoria de +2 para a CA, ele tem uma penalidade de armadura de -1 e causa 2d6 pontos de dano adicionais em qualquer ataque de investida bem sucedido feito pelo portador, incluindo as investidas montadas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *força do touro*; **Preço** 2.665 PO

LORIGA SEGMENTADA DA SORTE

Aura encantamento forte; NC 12º
Posição armadura; **Preço** 18,900 PO; **Peso** 17,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Dez gemas no valor de 100 PO decoram esta loriga segmentada +3. Uma vez por semana, essa armadura permite que quem a vista possa fazer com que uma jogada de ataque feita contra ele seja refeita, desde que antes da jogada de dano.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *benção*; **Preço** 9.650 PO

PEITORAL DE AÇO DO COMANDO

Aura encantamento forte; **NC** 15º
Posição armadura; **Preço** 25.400 PO; Peso 15 Kg.

DESCRIÇÃO

Este *peitoral* +2 confere uma aura de comando ao seu portador. O portador recebe um bônus de competência de +2 em todos os seus testes de carisma, incluindo perícias. O portador também recebe um bônus de competência de +2 para a sua pontuação de Liderança. Tropas amigas dentro de um alcance de 108 metros de quem a vestir tornam-se mais corajosos do que o normal, recebendo um bônus de resistência de +2 em testes de resistência contra medo. Como o efeito surge, em grande parte, devido à aparência da armadura, ela não funciona se o portador a esconde ou dissimula de forma alguma.

PEITORAL DE ADAMANTE

Aura sem aura (não mágica); NC —
Posição armadura; **Preço** 10.200 PO; **Peso** 15 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta armadura não mágica é feita de adamante, garantindo a quem vesti-la uma redução de dano 2/—.

ESCUDOS ESPECÍFICOS

BROQUEL DE MADEIRA NEGRA

Aura sem aura (não mágica); NC —
Posição escudo; **Preço** 203 PO; **Peso** 1,25 Kg.

DESCRIÇÃO

Este escudo leve de madeira não mágico é feito de madeira negra. Não possui nenhum bônus de melhoria, mas o seu material o torna mais leve do que um escudo de madeira normal. Ele não gera nenhuma penalidade de armadura.

ESCUDO ALADO

Aura transmutação tênue; **NC** 5º
Posição escudo; **Preço** 17.257 PO; **Peso** 5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este *escudo pesado de madeira* tem um bônus de melhoria de +3. Asas de pássaro são esculpidas na superfície do escudo. Uma vez por dia, ele pode ser comandado para voar (como a magia *voo*), carregando quem o empunhar. O escudo pode transportar até 66 quilos e mover-se a 20 metros por rodada, ou até 132 quilos e mover-se a 13 metros por rodada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *voo*; **Preço** 8.707 PO

ESCUDO DA ABSORÇÃO

Aura transmutação forte; **NC** 17º
Posição escudo; **Preço** 50.170 PO; **Peso** 7,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este é um *escudo de aço pesado* +1 feito de metal, mas sua cor é tão negra que parece absorver a luz. Uma vez a cada 2 dias, se seu portador efetuar o comando, ele pode desintegrar um objeto que ele toca, como a magia *desintegrar*. Essa habilidade exige um ataque de toque corpo a corpo, e o efeito só funciona com um ataque, e não pode ser ativado para desintegrar uma criatura ou arma que atinge o escudo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *desintegrar*; **Preço** 25.170 PO

TABELA 15-7: ESCUDOS ESPECÍFICOS

Menor	Médio	Maior	Escudo Específico	Preço de Mercado
01-30	01-20	-	*Broquel de madeira negra*	203 PO
31-80	21-45	-	*Escudo de madeira negra*	257 PO
81-95	46-70	-	*Escudo pesado de mithral*	1.020 PO
96-100	71-85	01-20	*Escudo do conjurador*	3.153 PO
-	86-90	21-40	*Escudo espinhoso*	5.580 PO
-	91-95	41-60	*Escudo do leão*	9.170 PO
-	96-100	61-90	*Escudo alado*	17.257 PO
-	-	91-100	*Escudo da absorção*	50.170 PO

ESCUDO DE MADEIRA NEGRA

Aura sem aura (não mágica); **NC** —

Posição escudo; **Preço** 257 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este escudo pesado de madeira não mágico é feito de madeira negra. Não possui nenhum bônus de melhoria, mas o seu material o torna mais leve do que um escudo de madeira normal. Ele não gera nenhuma penalidade de armadura.

ESCUDO DO CONJURADOR

Aura abjuração moderada; **NC** 6º

Posição escudo; **Preço** 3.153 PO (mais o valor do pergaminho, se a tira de couro possuir uma magia); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este é um *escudo leve de madeira* +1, possui uma tira de couro na parte de trás em que um conjurador pode escrever uma única magia, como em um pergaminho. Uma magia assim escrita requer metade de seu **Preço** normal em matérias-primas. A faixa de couro não pode acomodar magias acima do 3º nível, e é reutilizável.

Um *escudo do conjurador* aleatório tem 50% de chance de possuir uma única magia nele. A magia é divina (01-80 no d%) ou arcana (81-100). Um *escudo do conjurador* possui uma chance de falha arcana de 5%.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, Escrever Pergaminho, o criador deve ser pelo menos de 6º nível; **Preço** 1.653 PO

ESCUDO DO LEÃO

Aura invocação moderada; **NC** 10º

Posição escudo; **Preço** 9.170 PO; **Peso** 7,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este *escudo pesado de aço* +2 é esculpido para se parecer com a cabeça de um leão rugindo. Três vezes por dia, como uma ação livre, a cabeça do leão pode ser ordenada a atacar (independentemente de quem empunhar o escudo), efetuando um ataque de mordida com o bônus base de ataque de quem o empunhar (incluindo ataques múltiplos, se aplicável) e causa 2d6 pontos de dano. Esse ataque é efetuado em adição a todas as ações de quem o empunha.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *convocar aliado da natureza IV*; **Preço** 4.670 PO

ESCUDO ESPINHOSO

Aura evocação moderada; **NC** 6º

Posição escudo; **Preço** 5.580 PO; **Peso** 7,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este é um *escudo pesado de aço* +1 coberto de espinhos. Ele age como um escudo com cravos normal. Ele pode ser comandado até três vezes por dia pelo portador para disparar um dos espinhos do escudo. Um espinho disparado tem um bônus de melhoria de +1, um de alcance de 30 metros e causa 1d10 pontos de dano (19-20/x2). Espinhos disparados regeneram uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *misseis mágicos*; **Preço** 2.875 PO

ESCUDO PESADO DE MITHRAL

Aura sem aura (não mágica); **NC** —

Posição escudo; **Preço** 1.020 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este escudo pesado é feito de mithral e, portanto, é muito mais leve do que um escudo de aço padrão. Ele gera uma chance de falha arcana de 5% e não causa nenhuma penalidade de armadura.

ARMAS

Uma arma mágica é melhorada para acertar mais precisamente e causar mais dano. Armas mágicas possuem bônus de melhoria que vão de +1 a +5. Esses bônus são aplicados nas jogadas de ataque e dano quando a arma é usada em combate. Todas as armas mágicas também são armas obras-primas, porém seus bônus de obra-prima sobre as jogadas de ataque não se acumulam com o bônus de melhoria.

Armas vêm em duas categorias básicas: combate corpo-a-corpo e de combate à distância. Algumas das armas listadas como armas de combate corpo a corpo podem também ser usadas como armas de combate à distância. Nesse caso, o bônus de melhoria se aplica a ambas as formas de ataque.

Algumas armas mágicas têm habilidades especiais. Habilidades especiais contam como bônus adicionais para determinar o valor de mercado do item, mas não modificam a jogada de ataque ou o bônus de dano (exceto quando especificamente indicado). Uma única arma mágica não pode ter um bônus total (bônus de melhoria mais os bônus equivalentes especiais, incluindo as habilidades dos personagens e magias) maior do que +10. Uma arma com uma habilidade especial também deve ter pelo menos um bônus de melhoria de +1. Armas não podem possuir a mesma habilidade especial mais de uma vez.

Armas ou munição podem ser feitas de um material incomum. Jogue d%: 01-95 indica que o item é de um material padrão e 96-100 indica que ele é feito de um material especial (consulte o Capítulo 6).

Nível de Conjurador para Armas: O nível de conjurador de uma arma com uma habilidade especial é dada na descrição do item. Para um item com apenas um bônus de melhoria e nenhuma outra habilidade, o nível de conjurador é três vezes o bônus de melhoria. Se um item tem tanto um bônus de melhoria quanto uma habilidade especial, o mais elevado dos dois requisitos de nível de conjurador deve ser atendido.

Dados Adicionais de Dano: Algumas armas mágicas causam dados adicionais de dano. Ao contrário de outros modificadores de dano, dados adicionais de dano não são multiplicados quando o atacante efetua um acerto crítico.

Armas de Combate à distância e Munições: O bônus de melhoria a partir de uma arma de combate à distância não se acumula ao bônus de melhoria da munição. Só o mais elevado dos dois bônus de melhoria é aplicado.

Munições disparadas por uma arma de projétil com um bônus de melhoria de +1 ou superior é tratada como uma arma mágica para o propósito de superar redução de dano. Da mesma forma, a munição disparada de uma arma de projétil com uma tendência recebe a tendência que a arma de projétil possui.

Munições Mágicas e Quebra: Quando uma flecha mágica, virote de besta ou bala de funda erra o alvo, há uma chance de 50% de quebra ou inutilização. Uma flecha, virote ou bala mágica que atinge com sucesso o alvo destrói-se, automaticamente, após causar o seu dano.

Geração de Luz: Pelo menos 30% das armas mágicas brilham com intensidade equivalente a uma magia *luz*. Essas armas brilhantes são obviamente mágicas. Essa arma não pode ser escondida enquanto desembainhada, nem sua luz pode ser desligada. Algumas das armas específicas detalhadas a seguir sempre, ou nunca brilham, conforme definido em suas descrições.

Dureza e Pontos de Vida: Para cada +1 de melhoria de uma arma mágica, adicione +2 a sua dureza e +10 de PV. Consulte a tabela 7-12, página 174.

Ativação: Normalmente, um personagem se beneficia de uma arma mágica da mesma forma que um personagem se beneficia de uma arma mundana, atacando com ela. Se uma arma tem uma habilidade especial que o portador precisa ativar, o portador normalmente precisa pronunciar uma palavra de comando (uma ação padrão). Um personagem pode ativar as habilidades especiais de 50 unidades de munição, ao mesmo tempo, desde que cada projétil tenha capacidades idênticas.

Armas Mágicas e Acertos Críticos: Algumas habilidades especiais de armas e algumas armas específicas possuem um efeito extra em um acerto crítico. Esse efeito especial também funciona contra criaturas que não estão sujeitas a acertos críticos. Em uma confirmação de crítico bem sucedida, aplique o efeito especial, mas não multiplique o dano normal da arma.

Armas para Criaturas de Tamanhos Incomuns: O custo de armas para as criaturas que não são nem Pequenas nem Médias varia (consulte o Capítulo 6). O custo para tornar uma arma uma obra-prima ou tornar qualquer acessório mágico permanece o mesmo.

Qualidades Especiais: Jogue o d%. De 01-30 no resultado indica que emanará luz, 31-45 indica que algo (seu design, uma inscrição ou característica semelhante) fornecerá uma pista sobre a função da arma e 46-100 indica que não há nenhum diferencial.

Descrição das Habilidades de Armas Mágicas

Uma arma com uma habilidade especial também deve ter pelo menos um bônus de melhoria de +1.

Afiada: Essa habilidade dobra a margem de ameaça de crítico de uma arma. Apenas armas de combate corpo a corpo perfurantes e cortantes podem ser *afiadas*. Se o mestre jogar essa propriedade aleatoriamente para uma arma imprópria, jogue novamente. Esse benefício não se acumula com qualquer outro efeito que amplia a margem de ameaça de uma arma (como a magia *lâmina afiada* ou o talento Crítico Aprimorado).

Transmutação moderada; NC 10º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *lâmina afiada*; Preço bônus +1.

Anárquica: Uma arma anárquica é infundida com o poder do caos. Isto torna a arma alinhada com os poderes do caos e, portanto, evita a redução de dano correspondente. Ela causa um dano extra de 2d6 pontos contra todas as criaturas de tendência ordeira. Ela causa um nível negativo permanente (consulte a página 560) em qualquer criatura ordeira que tente manejá-la. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver empunhada e desaparece quando a arma for solta ou embainhada. Esse nível negativo não pode ser ignorado ou recuperado de forma alguma (incluindo magias de *restauração*), enquanto a arma for empunhada.

Evocação moderada [caos]; NC 7º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *martelo do caos*, o criador deve ser caótico; Preço bônus +2.

TABELA 15-8: ARMAS

Menor	Médio	Maior	Bônus da Arma	Preço Base[1]
01-70	01-20	-	+1	2.000 PO
71-85	11-29	-	+2	8.000 PO
-	30-58	01-20	+3	18.000 PO
-	59-62	21-38	+4	32.000 PO
-	-	39-49	+5	50.000 PO
-	-	-	+6[2]	72.000 PO
-	-	-	+7[2]	98.000 PO
-	-	-	+8[2]	128.000 PO
-	-	-	+9[2]	162.000 PO
-	-	-	+10[2]	200.000 PO
86-90	63-68	50-63	*Arma específica*[3]	-
91-100	69-100	64-100	*Habilidade especial e jogue novamente*[4]	-

[1] Para munição, este Preço cobre 50 flechas, virotes ou balas.
[2] Uma arma não pode ter um bônus de melhoria maior que +5. Utilize essas linhas para determinar o Preço de itens que tiveram o acréscimo de habilidades especiais.
[3] Consulte a Tabela 15–11.
[4] Consulte a Tabela 15–9 para armas de combate corpo a corpo e a Tabela 15–10 para armas de combate à distância.

Armazenar Magia: Uma *arma que armazena magia* permite a um mago armazenar uma única magia alvo de até 3º nível na arma. (A magia deve ter um tempo de execução de 1 ação padrão). Sempre que a arma atinge uma criatura e essa criatura sofre dano, a arma pode conjurar imediatamente a magia sobre aquela criatura como uma ação livre, se quem empunhar a arma assim o desejar. (Essa habilidade especial é uma exceção à regra geral de que conjurar uma magia de um item leva pelo menos o mesmo tempo de conjuração normal). Uma vez que a magia foi conjurada a partir

da arma, um conjurador pode conjurar qualquer magia que tenha um alvo de até de 3º nível nela. A arma mágica informa a quem a empunha o nome da magia atualmente armazenada dentro dela. Uma *arma que armazena magia* criada aleatoriamente tem 50% de chance de ter uma magia armazenada nela.

Evocação forte (mais a aura da magia armazenada); NC 12º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, o criador deve ser um conjurador de pelo menos 12º nível; Preço bônus +1.

Arremesso: Esta habilidade só pode ser colocada em uma arma de combate corpo a corpo. A arma criada com essa habilidade ganha um incremento de alcance de 3 metros e pode ser arremessada por um portador proficiente em seu uso normal.

Transmutação tênue; NC 5º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *pedra mágica*; Preço bônus +1.

Axiomática: Uma arma axiomática é infundida com o poder da ordem. Isto torna a arma alinhada com os poderes da ordem e, portanto, evita a redução de dano correspondente. Ela causa um dano extra de 2d6 pontos contra todas as criaturas de tendência caótica. Ela causa um nível negativo permanente (consulte a página 560) em qualquer criatura caótica que tente manejá-la. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver empunhada e desaparece quando a arma for solta ou embainhada. Esse nível negativo não pode ser ignorado ou recuperado de forma alguma (incluindo magias de *restauração*), enquanto a arma for empunhada.

Evocação moderada [ordem]; NC 7º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *cólera da ordem*, o criador deve ser ordeiro; Preço bônus +2.

Caçadora: Somente armas de combate à distância podem ter a habilidade *caçadora*. A arma vira em direção a seu alvo, negando qualquer chance de erro que possa ser aplicada normalmente, como ocultação. O portador ainda tem de apontar a arma para o quadrado correto. Flechas erroneamente disparadas em um espaço vazio, por exemplo, não se viram e acertam inimigos invisíveis, mesmo que eles estejam próximos.

Adivinhação forte; NC 12º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, visão da verdade; Preço bônus +1.

Clemente: Esta arma causa 1d6 pontos de dano extra, e todo o dano que ela causa é não letal. A arma suprime sua capacidade especial quando comandada, e assim permanece até ser comandada novamente para retomá-la (o que permite quem a empunhar de causar dano letal, mas sem qualquer bônus no dano).

Invocação tênue; NC 5º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, curar ferimentos leves; Preço bônus +1.

Congelante: Ao comando, uma arma *congelante* é revestida de frio glacial que causa 1d6 pontos de dano por frio extra em um ataque bem sucedido. O frio não prejudica o portador. O efeito permanece até que outro comando seja dado.

Evocação moderada; NC 8º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *resfriar metal* ou *tempestade glacial*; Preço bônus +1.

Dançarina: Com uma ação padrão, uma arma *dançarina* pode ser solta para atacar por conta própria. Ela luta por 4 rodadas utilizando o bônus base de ataque de quem a soltou e depois cai no chão. Enquanto ela dança, esta arma não pode fazer ataques de oportunidade, e a pessoa que a ativou não é considerada armada. A arma é considerada empunhada ou segura pela criatura para todas as manobras e efeitos que visam o item. Enquanto dança, a arma compartilha o mesmo espaço que o personagem que a ativou e pode atacar os inimigos adjacentes (armas com alcance podem atacar oponentes até 3 metros de distância). A arma dançarina acompanha a pessoa que a ativou a todos os lugares, independente dela se mover por meios físicos ou mágicos. Se o portador a soltou tem uma mão desocupada, ele pode agarrá-la enquanto ela está atacando por conta própria com uma ação livre, uma vez recuperada a arma não pode dançar (atacar por conta própria) novamente por 4 rodadas.

Transmutação forte; NC 15º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *animar objetos*; Preço bônus +4.

Tabela 15-9: Habilidades Especiais de Armas de Combate Corpo a Corpo

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador Preço Base[1]
01-10	01-06	01-03	*Ruína*	Bônus +1
11-17	07-12	-	*Defensora*	Bônus +1
18-27	13-19	04-06	*Flamejante*	Bônus +1
28-37	20-26	07-09	*Congelante*	Bônus +1
38-47	27-33	10-12	*Elétrica*	Bônus +1
48-56	34-38	13-15	*Toque espectral*	Bônus +1
57-67	39-44	-	*Afiada*[2]	Bônus +1
68-71	45-48	16-19	*Foco em Ki*	Bônus +1
72-75	49-50	-	*Clemente*	Bônus +1
76-82	51-54	20-21	*Trespassar poderoso*	Bônus +1
83-87	55-59	22-24	*Armazenar magia*	Bônus +1
88-91	60-63	25-28	*Arremesso*	Bônus +1
92-95	64-65	29-32	*Trovejante*	Bônus +1
96-99	66-69	33-36	*Malévola*	Bônus +1
-	70-72	37-41	*Anárquica*	Bônus +2
-	73-75	42-46	*Axiomática*	Bônus +2
-	76-78	47-49	*Disruptora*[3]	Bônus +2
-	79-81	50-54	*Explosão flamejante*	Bônus +2
-	82-84	55-59	*Explosão congelante*	Bônus +2
-	85-87	60-64	*Sagrada*	Bônus +2
-	88-90	65-69	*Explosão elétrica*	Bônus +2
-	91-93	70-74	*Profana*	Bônus +2
-	94-95	75-78	*Sangramento*	Bônus +2
-	-	79-83	*Velocidade*	Bônus +3
-	-	84-86	*Energia Brilhante*	Bônus +4
-	-	87-88	*Dançarina*	Bônus +4
-	-	89-90	*Vorpal*[2]	Bônus +5
100	96-100	91-100	*Jogue novamente duas vezes*[4]	

[1] Acrescente ao bônus de melhoria na Tabela 15–8 para determinar o valor final de mercado.

[2] Somente armas perfurantes ou cortantes (apenas cortante para vorpal). Jogue novamente se estiver gerando uma arma de dano concussivo aleatória

[3] Somente armas de dano por concussão. Jogue novamente se estiver gerando uma arma de dano perfurante ou cortante aleatória.

[4] Jogue novamente se o resultado for uma habilidade especial repetida, uma habilidade incompatível com alguma já jogada ou se a habilidade coloca a arma acima do limite de +10. O bônus de melhoria de uma arma somado com o bônus equivalente de uma habilidade especial não pode ultrapassar +10.

TABELA 15-10: HABILIDADES ESPECIAIS DE ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador Preço Base[1]
01-12	01-08	01-04	*Ruína*[2]	Bônus +1
13-25	09-16	05-08	*Longo Alcance*	Bônus +1
26 40	17 28	09-12	*Flamejante*[2]	Bônus +1
41-55	29-40	13-16	*Frio*[2]	Bônus +1
56-60	41-42	-	*Clemente*[2]	Bônus +1
61-68	43-47	17-21	*Retorno*	Bônus +1
69-83	48-59	22-25	*Eletrica*[2]	Bonus +1
84-93	60 64	26-27	*Caçadora*	Bonus +1
94 99	65-68	28-29	*Trovejante*[2]	Bônus +1
-	69-71	30-34	*Anárquica*[2]	Bônus +2
-	72-74	35-39	*Axiomática*[2]	Bônus +2
-	75-79	40-49	*Explosão flame jante*[2]	Bônus +2
-	80-82	50-54	*Sagrada*[2]	Bônus +2
-	83-87	55-64	*Explosão conge-lante*[2]	Bônus +2
-	88 92	65-74	*Explosão elétrica*[2]	Bônus +2
-	93-95	75-79	*Profana*[2]	Bonus +2
-	-	80-84	*Velocidade*	Bônus +3
-	-	85-90	*Energia brilhante*	Bônus +4
100	96-100	91-100	Jogue novamente duas vezes[3]	-

[1] Acrescente ao bônus de melhoria na Tabela 15–8 para determinar o valor final de mercado.

[2] Arcos, bestas e fundas criadas com essa habilidade passam este poder para a munição que dispararem.

[3] Jogue novamente se o resultado for uma habilidade especial repetida, uma habilidade incompatível com alguma já jogada ou se a habilidade coloca a arma acima do limite de +10 O bônus de melhoria de uma arma somado com o bônus equivalente de uma habilidade especial não pode ultrapassar +10.

Defensora: Uma arma *defensora* permite que o portador transfira parte ou todo o bônus de melhoria da arma para sua CA, como um bônus que acumula a todos os outros. Com uma ação livre, o portador escolhe como alocar o bônus de melhoria da arma no início de seu turno antes de usar a arma, e o bônus da CA dura até seu próximo turno.

Abjuração moderada; NC 8º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *escudo arcano* ou *escudo da fé*; Preço bônus +1.

Disruptora: Uma arma *disruptora* é a ruína de todos os mortos-vivos. Qualquer criatura morta-viva atingida em combate deve ser bem sucedida em um teste de resistência de Vontade com CD 14 ou ser destruída. Uma arma *disruptora* deve ser uma arma de concussão.

Invocação forte; NC 14º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *cura plena*; Preço bônus +2.

Elétrica: Quando comandada, uma *arma elétrica* é revestida de eletricidade que causa 1d6 pontos de dano extra por eletricidade em um ataque bem sucedido. A eletricidade não prejudica o portador.

O efeito permanece até que outro comando seja dado.

Evocação moderada; NC 8º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *convocar relâmpagos* ou *relâmpago*; Preço bônus +1.

Energia Brilhante: Uma arma de *energia brilhante* possui uma parte significativa transformada em luz, embora isso não modifique o peso da arma. Ela sempre emite luz como uma tocha (raio de 6 metros). Uma arma de *energia brilhante* ignora matéria inanimada. Armadura e bônus de escudo na CA (incluindo quaisquer bônus de melhoria desta armadura) não contam contra esse ataque, porque a arma atravessa a armadura. (Destreza, deflexão, esquiva, armadura natural e outros bônus ainda são aplicados). Uma arma de *energia brilhante* não causa dano a mortos-vivos, constructos e objetos. Essa propriedade só pode ser aplicada a armas de combate corpo a corpo, armas de arremesso e munição.

Transmutação forte; NC 16º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *forma gasosa, chama contínua*; Preço bônus +4.

Explosão Congelante: Uma arma de *explosão congelante* funciona como uma *arma congelante, exceto* que ela também explode em uma geada com um sucesso crítico. A geada não prejudica o portador. Além do dano extra por *congelante*, uma arma de *explosão congelante* causa 1d10 pontos de dano por frio extra em um acerto crítico. Se o multiplicador de acerto crítico da arma é ×3, adicione 2d10 pontos de dano por frio extra, e se o multiplicador de acerto crítico é ×4, adicione 3d10 pontos de dano por frio extra.

Mesmo que a capacidade *congelante* não estiver ativa, a arma ainda trata seu dano exta por frio em um sucesso crítico.

Evocação moderada; NC 10º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *resfriar metal* ou *tempestade glacial*; Preço bônus +2.

Explosão Elétrica: Uma arma de *explosão elétrica* funciona como uma arma *elétrica*, exceto que ela também explode em arcos voltaicos com um sucesso crítico. A eletricidade não prejudica o portador. Além do dano extra por eletricidade a partir da capacidade *elétrica* (consulte acima), uma arma de *explosão elétrica* causa 1d10 pontos de dano por eletricidade extra em um acerto crítico. Se o multiplicador de acerto crítico da arma é ×3, adicione 2d10 pontos de dano por eletricidade extra, e se o multiplicador de acerto crítico é ×4, adicione 3d10 pontos de dano por eletricidade extra.

Mesmo que a capacidade *elétrica* não esteja ativa, a arma ainda causa seu dano extra por eletricidade em um sucesso crítico.

Evocação moderada; NC 10º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *convocar relâmpagos* ou *relâmpago*; Preço bônus +2.

Explosão Flamejante: Uma arma de *explosão flamejante* funciona como uma arma *flamejante*, exceto que ela também explode em chamas com um sucesso crítico. As chamas não prejudicam o portador. Além do dano extra por fogo a partir da capacidade *flamejante* (consulte abaixo), uma arma de *explosão flamejante* causa 1d10 pontos de dano por fogo extra em um acerto crítico. Se o multiplicador de acerto crítico da arma é ×3, adicione 2d10 pontos de dano por fogo extra, e se o multiplicador de acerto crítico é ×4, adicione 3d10 pontos de dano por fogo extra.

Mesmo que a capacidade *flamejante* não estiver ativa, a arma ainda causa seu dano extra por fogo em um sucesso crítico.

Evocação forte; NC 12º; Criar Armas e Armaduras Mágicas e *lâmina de chamas, coluna de chamas* ou *bola de fogo*; Preço bônus +2.

Flamejante: Ao comando, uma arma *flamejante* é coberta por fogo que causa 1d6 pontos de dano extra por fogo em um ataque bem sucedido. As chamas não prejudicam o portador. O efeito permanece até que outro comando seja dado.

Evocação moderada; NC 10º; Criar Armas e Armaduras Mágicas e *lâmina de chamas*, *coluna de chamas* ou *bola de fogo*; Preço bônus +1.

Foco em Ki: Esta arma mágica canaliza o ki do portador, permitindo-lhe usar seus ataques especiais de ki através da arma, como se estes ataques fossem desarmados. Essa habilidade inclui ataque ki, mão vibrante e o talento Punho Atordoante (incluindo qualquer condição que o monge possa aplicar ao usar esse Talento). Somente armas de combate corpo a corpo podem ter a capacidade de *foco em ki*.

Transmutação moderada; NC 8º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, o criador deve ser um monge; Preço bônus +1.

Longo Alcance: Esta habilidade especial só pode ser colocada em uma arma de combate à distância. Uma arma de *longo alcance* tem o dobro do alcance de outras armas de sua espécie.

Adivinhação moderada; NC 6º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *clarividência/clariaudiência*; Preço bônus +1.

Malévola: Quando uma *arma malévola* atinge um oponente, ela cria um clarão de energia disruptiva que ressoa entre o adversário e o portador. Essa energia causa 2d6 pontos de dano ao oponente e 1d6 pontos de dano ao portador. Somente armas de combate corpo a corpo podem ser malévolas.

Necromancia moderada; NC 9º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *dreno temporário*; Preço bônus +1.

Profana: Uma arma profana é infundida com poder profano. Isto torna a arma alinhada com os poderes do mal e, portanto, evita a redução de dano correspondente. Ela causa um dano extra de 2d6 pontos contra todas as criaturas de tendência bondosa. Ela causa um nível negativo permanente em qualquer criatura bondosa que tente manejá-la. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver empunhada e desaparece quando a arma for solta ou embainhada. Esse nível negativo não pode ser ignorado ou recuperado de forma alguma (incluindo magias de *restauração*), enquanto que a arma for empunhada.

Retorno: Esta habilidade especial só pode ser colocada em uma arma de arremesso. Uma *arma de retorno* voa de volta para a criatura que a jogou. Ela retorna ao lançador apenas antes de seu próximo turno (e, portanto, pronta para ser usada novamente). Pegar uma arma que volta é uma ação livre. Se o personagem não pode pegá-la ou se ele mudou sua posição após o arremesso, a arma cai no chão no quadrado de onde foi lançada.

Transmutação moderada; NC 7º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, telecinése; Preço bônus +1.

Ruína: Uma arma da ruína é criada com um inimigo em mente. Contra o adversário designado, o bônus de melhoria da arma é +2 melhor que seu bônus real. Ela também causa 2d6 pontos de dano extra contra o inimigo. Para determinar aleatoriamente qual o inimigo designado de uma arma, consulte a tabela seguinte.

d%	Adversário Designado
01-05	Aberrações
06-09	Animais
10-16	Constructos
17-22	Dragões
23-27	Fada
28-60	Humanoide (escolha um subtipo)
61-65	Animal mágico
66-70	Humanoide monstruoso
71-72	Limos
73-88	Extraplanares (escolha um subtipo)
89-90	Plantas
91-98	Mortos Vivos
99-100	Insetos

Invocação moderada; NC 8º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *convocar criaturas I*; Preço bônus +1.

Sagrada: Uma arma *sagrada* é infundida com poder sagrado. Isto torna a arma alinhada com os poderes do bem e, portanto, evita a redução de dano correspondente. Ela causa um dano extra de 2d6 pontos contra todas as criaturas de tendência maligna. Ela causa um nível negativo permanente em qualquer criatura maligna que tente manejá-la. O nível negativo permanece enquanto a arma estiver empunhada e desaparece quando a arma for solta ou embainhada. Esse nível negativo não pode ser ignorado ou recuperado de forma alguma (incluindo magias de *restauração*) enquanto a arma for empunhada.

Evocação moderada [bem]; NC 7º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, punição sagrada, o criador deve ser bondoso; Preço bônus +2.

Sangramento: Uma *arma do sangramento* causa 1 ponto de dano por sangramento quando atingir uma criatura. Vários acertos de uma *arma do sangramento* aumentam o dano por sangramento. Criaturas sangrando recebem o dano hemorrágico no início de seus turnos. O sangramento pode ser interrompido por um teste da perícia Cura com CD 15 ou através da aplicação de qualquer magia que cura pontos de vida. Um sucesso crítico não multiplica o dano hemorrágico. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes ao dano hemorrágico causado por essa arma.

Evocação moderada; NC 10º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *sangrar*; Preço bônus +2.

Toque Espectral: Uma arma de *toque espectral* causa dano normalmente contra criaturas incorpóreas, independentemente de seu bônus. A chance de evitar dano de 50% que uma criatura incorpórea possui sobre danos causados por fontes corpóreas não se aplica aos ataques feitos com armas de *toque espectral*. A arma pode ser empunhada e movida por uma criatura incorpórea a qualquer momento. Um fantasma que esteja manifestado pode empunhar a arma contra inimigos corpóreos. Essencialmente, uma arma de *toque espectral* conta tanto como corpórea quanto incorpórea.

Invocação moderada; NC 9º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *viagem planar*; Preço bônus +1.

Trespassar Poderoso: Uma arma com *trespassar poderoso* permite quem a empunhe usar o talento Trespassar para fazer um ataque adicional se o seu primeiro ataque acertar e, desde que o próximo adversário esteja adjacente ao primeiro e também dentro de seu alcance. Esse ataque adicional não pode ser contra o primeiro adversário. Apenas armas de combate corpo a corpo podem ter a habilidade *trespassar poderoso*.

Evocação moderada; NC 8º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, poder divino; Preço bônus +1.

Trovejante: Uma *arma trovejante* cria um rugido cacofônico que soa como um trovão em acertos críticos. A energia sonora

não prejudica o portador. Uma *arma trovejante* causa 1d8 pontos de dano sônico extra em um acerto crítico. Se multiplicador crítico da arma é ×3, adicione 2d8 pontos de dano sônico, e se o multiplicador é ×4, adicione 3d8 pontos de dano sônico extra. Alvos que recebem um acerto crítico de uma arma trovejante devem fazer um teste de resistência de Fortitude com CD 14 ou ficam surdos permanentemente.

Necromancia leve; NC 5º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *cegueira/surdez*; Preço bônus +1.

TABELA 15-11: ARMAS ESPECÍFICAS

Menor	Médio	Maior	Habilidade Especial	Modificador Preço Base[1]
01-15	-	65-74	*Flecha do sono*	132 PO
16-25	-	75-79	*Virote gritante*	267 PO
26-45	-	80-84	Adaga de prata obra-prima	322 PO
46-65	-		Espada longa de ferro frio obra-prima	330 PO
66-75	01-09		*Azagaia dos relâmpagos*	1.500 PO
76-80	10-15		*Flecha da morte*	2.282 PO
81-90	16-24		Adaga de adamante	3.002 PO
91-100	25-33		Machado de combate de adamante	3.010 PO
-	34-37		*Flecha da morte (maior)*	4.057 PO
-	38-40		*Estilhaçadora*	4.315 PO
-	41-46		*Adaga venenosa*	8.302 PO
-	47-51		*Tridente do alerta*	10 115 PO
-	52-57	01-04	*Adaga do assassino*	10 302 PO
-	58-62	05-07	*Aflição feral*	12.780 PO
-	63-66	08-09	*Tridente do comando píscio*	18 650 PO
-	67-74	10-13	*Língua flamejante*	20 715 PO
-	75-79	14-17	*Lâmina da sorte (0 desejos)*	22.060 PO
-	80-86	18-24	*Espada da sutileza*	22.310 PO
-	87-91	25-31	*Espada dos planos*	22.315 PO
-	92-95	32-37	*Ladra das nove vidas*	23 057 PO
-	96-98	38-42	*Arco do Juramento*	25.600 PO
-	99-100	43-46	*Espada do furto de vidas*	25.715 PO
-	-	47-51	*Maça do terror*	38.552 PO
-	-	52-57	*Sorvedouro de vidas*	40.320 PO
-	-	58-62	*Cimitarra silvestre*	47.315 PO
-	-	63-67	*Rapieira da perfuração*	50 320 PO
-	-	68-73	*Lâmina do sol*	50.355 PO
-	-	73 79	*Frio congelante*	54.475 PO
-	-	80-84	*Martelo de arremesso anão*	60.312 PO
-	-	85-91	*Lâmina da sorte (1 desejo)*	62.360 PO
-	-	92-95	*Maça da Punição*	75.312 PO
-	-	96-97	*Lâmina da sorte (2 desejos)*	102.660 PO
-	-	98-99	*Vingadora sagrada*	120.630 PO
-	-	100	*Lâmina da sorte (3 desejos)*	142.960 PO

Velocidade: Ao efetuar uma ação de ataque total, quem empunhar uma arma de *velocidade* pode fazer um ataque extra com ela. O ataque usa o bônus base de ataque completo do portador, além de quaisquer modificadores adequados à situação. (Esse benefício não é cumulativo com efeitos semelhantes, como uma magia *rapidez*).

Transmutação moderada; NC 7º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *rapidez*; Preço bônus +3.

Vorpal: Esta poderosa e temida habilidade permite a arma cortar as cabeças de seus alvos. Quando o ataque resultar em uma jogada de um 20 natural, (seguido de um teste bem sucedido para confirmar o acerto crítico), a arma corta a cabeça do oponente (se ele tiver uma) de seu corpo. Algumas criaturas, como muitas aberrações e todos os limos, não têm cabeça. Outros, como golens e mortos-vivos (exceto vampiros), não são afetados pela perda de suas cabeças. A maioria das outras criaturas, no entanto, morre quando suas cabeças são decepadas. Uma *arma vorpal* deve ser uma arma de combate corpo a corpo cortante. Se essa propriedade for o resultado de uma jogada aleatória para uma arma imprópria, jogue novamente.

Necromancia e transmutação forte; NC 18º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *círculo da morte*, *lâmina afiada*; Preço bônus +5.

ARMAS ESPECÍFICAS

ADAGA DE ADAMANTE

Aura sem aura (não mágica); **NC** —

Posição nenhuma; **Preço** 3.002 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta adaga não mágica é feita de adamante. Como uma arma obra-prima, ela tem um bônus de melhoria de +1 em jogadas de ataque.

ADAGA DE PRATA OBRA-PRIMA

Aura sem aura (não mágica); NC —

Posição nenhuma; **Preço** 322 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Como uma arma obra-prima, esta adaga de prata alquímica possui um bônus de melhoria de +1 em jogadas de ataque (mas não em jogadas de dano).

ADAGA DO ASSASSINO

Aura necromancia moderada; NC 9º

Posição nenhuma; **Preço** 10.302 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta adaga curvada +2 tem uma aparência cruel e garante um bônus de +1 para a CD de um teste de resistência de Fortitude contra um ataque mortal de um assassino.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *matar*; **Preço** 5.302 PO

ADAGA VENENOSA

Aura necromancia leve; **NC** 5º

Posição nenhuma; **Preço** 8.302 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *adaga* +1 negra possui uma lâmina serrilhada. Ela permite que o seu portador use um efeito de *veneno* (como a magia, teste de resistência com CD 14) sobre uma criatura acertada pela lâmina uma vez por dia. Quem empunha essa arma decide se vai usar o efeito após o golpe. Fazer isto é uma ação livre, mas o efeito do *veneno* deve ser invocado na mesma rodada do golpe da adaga.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *veneno*; **Preço** 4.302 PO

AFLIÇÃO FERAL

Aura transmutação forte; **NC** 15º
Posição nenhuma; **Preço** 12.780 PO; **Peso** 5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *espada de duas lâminas +1/+1* possui lâminas feitas de prata alquímica. A arma causa 2d6 pontos de dano extra contra qualquer criatura do subtipo metamorfa. Quando um metamorfo ou uma criatura em uma forma alternativa (como um druida utilizando sua forma selvagem) é atingido por essa arma, ele deve efetuar um teste de resistência de Vontade com CD 15 ou retornar a sua forma natural.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras, *metamorfose perniciosa*; **Preço** 6.780 PO

ARCO DO JURAMENTO

Aura evocação forte; **NC** 15º
Posição nenhuma; **Preço** 25.600 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

De manufatura élfica, este *arco longo composto +2* branco (bônus de Força de +2) sussurra "Morte rápida aos meus inimigos" em élfico sempre que uma flecha é presa e puxada. Uma vez por dia, se o arqueiro jurar em voz alta que vai matar seu inimigo (uma ação livre), o sussurro do arco torna-se um grito "Morte a todos que foram injustos comigo!". Contra tal inimigo, o bônus de melhoria do arco torna-se +5, e as flechas disparadas por esse arco causam 2d6 pontos de dano adicionais (e ganha um multiplicador de crítico de x4 no lugar do x3 normal). Após um inimigo ser jurado, o arco é tratado apenas como um arco longo composto obra-prima para qualquer outro alvo, e o arqueiro recebe uma penalidade de -1 em todas as jogadas de ataque efetuadas com outras armas. Esses bônus e penalidades duram por 7 dias, ou até o alvo jurado ser morto ou destruído pelo portador do arco, o que ocorrer primeiro O *arco do juramento* somente pode ter um inimigo jurado por vez. Uma vez que seu portador jura matar um alvo, ele não pode efetuar um novo juramento até que ele tenha morto à criatura alvo ou 7 dias tenham se passado. Mesmo que quem empunha a arma tenha matado seu inimigo jurado no mesmo dia em que ele fez o juramento, ele não pode ativar a habilidade especial do *arco do juramento* novamente até que 24 horas tenham se passado desde o momento do juramento anterior.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, o criador deve ser um elfo; **Preço** 13.100 PO

AZAGAIA DOS RELÂMPAGOS

Aura evocação tênue; **NC** 5º
Posição nenhuma; **Preço** 1.500 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta azagaia se torna um relâmpago que causa 5d6 pontos de dano quando arremessada (teste de resistência de reflexos com CD 14 para metade do dano). Ela é consumida no ataque.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *relâmpago*; **Preço** 750 PO

CIMITARRA SILVESTRE

Aura evocação moderada; **NC** 11º
Posição nenhuma; **Preço** 47.315 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *cimitarra +3*, quando utilizada ao ar livre em um clima temperado, garante a quem a empunha o uso do talento Trespassar e causa 1d6 pontos de dano extra.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *poder divino* ou o criador deve ser um druida de pelo menos 7º nível; **Preço** 23.815 PO

ESPADA DA SUTILEZA

Aura ilusão moderada; **NC** 7º
Posição nenhuma; **Preço** 22.310 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Uma *espada curta +1* com uma fina lâmina cinza e fosca, essa arma garante um bônus de +4 em nas jogadas de ataque e dano de seu portador quando ele efetuar um ataque furtivo com ela.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *nublar*; **Preço** 11.310 PO

ESPADA DO FURTO DE VIDAS

Aura necromancia forte; **NC** 17º
Posição nenhuma; **Preço** 25.715 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *espada longa +2* de ferro negro impõe um nível negativo quando causa um acerto crítico. O portador da espada recebe 1d6 pontos de vida temporários cada vez que um nível negativo é concedido a seu oponente. Esses pontos de vida temporários duram 24 horas. Um dia após serem atingidos, os alvos devem fazer um teste de resistência de Fortitude com CD 16 para cada nível negativo ganho, ou eles se tornam permanentes.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *dreno temporário*; **Preço** 13.015 PO

ESPADA DOS PLANOS

Aura evocação forte; **NC** 15º
Posição nenhuma; **Preço** 22.315 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta espada longa tem um bônus de melhoria de +1 no Plano Material, mas em qualquer outro Plano Elemental seu bônus de melhoria aumenta para +2. O bônus de melhoria de +2 também se aplica sempre que a arma é usada contra criaturas nativas de um Plano Elemental. Ela funciona como uma *espada longa +3* no Plano Astral e no Plano Etéreo, ou quando usada contra adversários nativos num destes planos. Em qualquer outro plano, ou contra qualquer extraplanar, ela funciona como uma *espada longa +4*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *viagem planar*; **Preço** 11.315 PO

ESPADA LONGA DE FERRO FRIO OBRA-PRIMA

Aura sem aura (não mágica); **NC** —
Posição nenhuma; **Preço** 330 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta espada longa não mágica é feito de ferro frio. Como uma arma

obra-prima, ela tem um bônus de melhoria de +1 em jogadas de ataque.

ESTILHAÇADORA

Aura evocação forte; **NC** 13°
Posição nenhuma; **Preço** 4.315 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta arma intimidadora parece ser uma espada longa com muitos ganchos, espinhos e serrilhados ao longo de sua lâmina, excelente para prender e fender as armas de inimigos. Portadores sem o talento Fender Aprimorado utilizam uma *estilhaçadora* apenas como uma *espada longa* +1. Portadores com o talento Separar Aprimorado utilizam essa lâmina como uma *espada longa* +4 quando tentam separar a arma de um adversário. A estilhaçadora pode danificar armas com um bônus de melhoria de +4 ou menor.

CONSTRUÇÃO

Requisitos For 13, Criar Armas e Armaduras, Separar Aprimorado, Ataque Poderoso, *Estilhaçar*; **Preço** 2.315 PO

FLECHA DA MORTE

Aura necromancia forte; **NC** 13°
Posição nenhuma; **Preço** 2.282 PO (*flecha da morte*) ou 4.057 PO (*flecha da morte maior*); **Peso** 5 gramas

DESCRIÇÃO

Esta *flecha* +1 é harmonizada a um tipo ou subtipo específico de criatura. Se ela acerta tal criatura, o alvo deve efetuar um teste de resistência de Fortitude com CD 20 ou receber 50 pontos de dano. É importante notar que mesmo uma criatura normalmente isenta de testes de resistência de Fortitude (como mortos-vivos e constructos) é alvo deste tipo de ataque. Quando harmonizadas com criaturas vivas, esse é um efeito de morte (portanto *proteção contra a morte* protege o alvo). Para determinar o tipo ou subtipo de criatura que uma flecha específica está harmonizada, verifique o resultado da tabela abaixo.

d%	Tipo ou subtipo Designado
01-05	Aberrações
06-09	Animais
10-16	Constructos
17-22	Dragões
28-32	Fadas
33	Humanoides, aquaticos
34-35	Humanoides, anões
36-37	Humanoides, elfos
38-44	Humanoides, gigantes
45	Humanoides gnoll
46	Humanoides, gnomos
47-49	Humanoides, goblinoide
50	Humanoides, halfling
51-54	Humanoides, humanos
55-57	Humanoides, reptilianos
58-60	Humanoides, orcs
61-65	Animais magicos
66-70	Humanoides monstruosos
71-72	Limos
73	Extraplanares, ar
74 76	Extraplanares caóticos
77	Extraplanares, terra
78-80	Extraplanares malignos
81	Extraplanares, fogo
82-84	Extraplanares bondosos
85 87	Extraplanares ordeiros
88	Extraplanares, agua
89-90	Plantas
91-98	Mortos-vivos
99-100	Insetos

Uma *flecha da morte maior* funciona exatamente como uma *flecha da morte* normal, mas a CD do teste para evitar o efeito de morte é 23 e a flecha causa 100 pontos de dano quando o alvo falha no teste de resistência.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *dedo da morte* (*flecha da morte*) ou *dedo da morte elevada* (*flecha da morte maior*); **Preço** 1.144 PO e 5 PP (*flecha da morte*) ou 2.032 PO (*flecha da morte maior*)

FLECHA DO SONO

Aura encantamento tênue; NC 5°
Posição nenhuma; **Preço** 132 PO; Peso 5 gramas

DESCRIÇÃO

Esta *flecha* +1 é pintada de branco e possui penas brancas em sua base. Se ela acerta um inimigo de forma a causar dano, ela explode em energia mágica que causa dano não letal (na mesma quantidade de dano letal que ela poderia ter causado) e força o alvo a efetuar um teste de resistência de Vontade com CD 11; em caso de falha a criatura dorme.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *sono*; **Preço** 70 PO

LADRA DAS NOVE VIDAS

Aura necromancia forte [mal]; **NC** 13°
Posição nenhuma; **Preço** 23.057 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta espada longa sempre age como uma *espada longa* +2, mas ela também possui a habilidade de drenar a força vital de um oponente. Ela pode fazer isto nove vezes antes de perder a habilidade. Nesse ponto ela se torna somente uma espada longa +2 (com uma tênue aura maligna). É necessário um acerto crítico para ativar a habilidade mortal, e ela não causa esse efeito em criaturas imunes a acertos críticos. A vítima pode efetuar um teste de resistência de Fortitude com CD 20 para evitar a morte. Se for bem sucedida no teste, a habilidade mortal da espada não funciona, nenhum uso é gasto e o dano normal do crítico é determinado. Essa espada é maligna, e personagens bondosos que tentam empunhá-la recebem 2 níveis negativos. Esses níveis negativos permanecem enquanto a espada for empunhada, e desaparecem assim que ela é solta ou embainhada. Esses níveis negativos nunca causam uma perda de níveis permanente, mas eles não podem ser ignorados ou recuperados de forma alguma (incluindo magias de *restauração*), enquanto a arma for empunhada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *dedo da morte*; **Preço** 11.528 PO e 5 PP.

LÂMINA DA SORTE

Aura evocação forte; NC 17º

Posição nenhuma; **Preço** 22.060 PO (0 *desejos*), 62.360 PO (1 *desejo*), 102.660 PO (2 *desejos*), 142.960 PO (3 *desejos*); **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *espada curta +2* garante a quem possui-la um bônus de sorte de +1 em todos os testes de resistência. Ele também recebe uma sorte arcana, que pode ser utilizada uma vez por dia. Essa habilidade extraordinária permite a quem possui-la jogar novamente qualquer jogada que ele efetuou, antes do resultado da jogada ser revelado. Ele deve aceitar o resultado dessa nova jogada, mesmo se ela for pior que a jogada original. Ainda, uma lâmina da sorte pode conter até 3 *desejos* (quando a arma for criada aleatoriamente, ela possui 1d4-1 *desejos*, com um mínimo de 0). Quando o último *desejo* é utilizado, a espada continua sendo uma *espada curta +2*, ainda garante o bônus de sorte de +1 e ainda permite novas jogadas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *desejo* ou *milagre*; **Preço** 11.185 PO (0 desejos), 43.835 PO (1 desejo), 76.485 PO (2 desejos), 109.135 PO (3 desejos).

LÂMINA DO SOL

Aura evocação moderada; NC 10º

Posição nenhuma; **Preço** 50.335 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta espada é do tamanho de uma espada bastarda, mas é empunhada como se fosse uma espada curta em relação a seu peso e facilidade de uso. Em outras palavras, a arma aparece, a qualquer um que a veja, como uma espada bastarda e causa dano como uma espada bastarda, mas o portador sente e reage como se a arma fosse uma espada curta. Qualquer pessoa capaz de usar uma espada bastarda ou uma espada curta é proficiente no uso de uma *lâmina do sol*. Da mesma forma, Foco em Arma e Especialização em Arma em espada curta e espada bastarda aplicam-se igualmente, mas os benefícios dessas proezas não se acumulam.

Em combate normal, a lâmina dourada brilhante da arma é igual à de uma *espada bastarda +2*. Contra criaturas malignas, o seu bônus é de +4. Contra criaturas do Plano de Energia Negativa ou mortos-vivos, a espada causa dano dobrado (e seu multiplicador para acertos críticos é x3, ai invés do habitual x2).

A lâmina também tem um poder especial de luz solar. Uma vez por dia, o portador pode brandir a lâmina vigorosamente acima de sua cabeça enquanto pronuncia a palavra de comando. A *lâmina do sol* emana uma luz amarelo brilhante, que atua como a luz brilhante e afeta criaturas suscetíveis à luz como se fosse a luz solar natural. A emanação começa a brilhar em um raio de 3 metros ao redor do portador da espada e se estende por 1,5 metros por rodada durante até 10 rodadas para criar um globo de luz com um raio de 20 metros.

Quando o portador para de brandir, um brilho residual persiste por um minuto antes de desaparecer completamente. Todas as *lâminas do sol* são bondosas e qualquer criatura maligna que a empunha ganha um nível negativo. O nível negativo permanece enquanto a espada é empunhada e desaparece quando a espada é solta ou embainhada. Esse nível negativo não pode ser ignorado ou recuperado de forma alguma (incluindo magias de *restauração*), enquanto a espada for empunhada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *luz do dia*, o criador deve ser bondoso; **Preço** 25.335 PO

LÍNGUA FLAMEJANTE

Aura evocação forte; **NC** 12°

Posição nenhuma; **Preço** 20.715 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta é uma *espada longa +1 de explosão flamejante*. Uma vez ao dia a espada pode lançar um raio calcinante direcionado a qualquer alvo dentro de um raio de 10 metros com um ataque de toque à distância. O raio causa 4d6 pontos de dano por fogo com um acerto bem sucedido.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *raio ardente* e *bola de fogo*, *lâmina de chamas* ou *coluna de chamas*; **Preço** 10.515 PO

FRIO CONGELANTE

Aura evocação forte; **NC** 14°

Posição nenhuma; **Preço** 54.475 PO; **Peso** 4 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *espada grande +3 do frio* ilumina como uma tocha quando a temperatura cai abaixo de -18°. Neste caso, ela não pode ser escondida enquanto empunhada, nem essa luz pode ser apagada. Quem a empunha fica protegido contra o fogo, pois a espada absorve os primeiros 10 pontos de dano por fogo por rodada que seu portador normalmente receberia.

A *frio congelante* apaga todas as chamas não mágicas em um raio de 6 metros. Com uma ação padrão, ela também pode dissipar uma magia que cria qualquer tipo de chama contínua, mas não um efeito instantâneo. Quem a empunha deve ser bem sucedido em um teste de dissipar (1d10+14) contra cada magia para dissipá-la. A CD para dissipar tais magias é igual a 11 + o nível de seu conjurador.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *tempestade glacial*, *dissipar magia*, *proteção contra energia*; **Preço** 27.375 PO e 5 PP

MAÇA DA PUNIÇÃO

Aura transmutação moderada; **NC** 11°

Posição nenhuma; **Preço** 75.312 PO; **Peso** 4 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *maça pesada +3 de adamante* possui um bônus de melhoria de +5 contra constructos, e um acerto crítico contra um constructo o destrói completamente (sem teste de resistência). Um acerto crítico contra uma criatura extraplanar causa o dano x4, ao invés de x2.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *desintegrar*; **Preço** 39.312 PO

MAÇA DO TERROR

Aura necromancia forte; **NC** 13°

Posição nenhuma; **Preço** 38.552 PO; **Peso** 4 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta arma normalmente tem a aparência de uma maça de ferro ou aço particularmente assustadora. Quando a palavra de comando é pronunciada, essa *maça pesada* +2 transforma as roupas e aparência de quem a empunha na ilusão tão horripilante que as criaturas vivas em um cone de 10 metros a sua frente entram em pânico, como sob o efeito da magia *medo* (teste de resistência de Vontade com CD 16 para efeito parcial). Aqueles que falham no teste recebem uma penalidade de -2 em testes de resistência, e eles fogem de quem empunha a maça. Quem empunha essa maça pode utilizar essa habilidade até três vezes por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *medo*; **Preço** 19.432 PO

MACHADO DE COMBATE DE ADAMANTE

Aura sem aura (não mágica); **NC** —

Posição nenhuma; **Preço** 3.010 PO; **Peso** 3 Kg.

DESCRIÇÃO

Este machado não mágico é feito de adamante. Como uma arma obra-prima, ele tem um bônus de melhoria de +1 em jogadas de ataque.

MARTELO DE ARREMESSO ANÃO

Aura evocação moderada; **NC** 10°

Posição nenhuma; **Preço** 60.312 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta arma funciona como um *martelo de guerra* +2 nas mãos da maioria das criaturas. Porém, nas mãos de um anão, o martelo de guerra recebe um bônus de melhoria adicional de +1 (para um bônus de melhoria total de +3) e ganha a habilidade especial de *retorno*. Ele pode ser arremessado a um alcance de 10 metros. Quando arremessado, um *martelo de arremesso anão* causa 2d8 pontos de dano extra contra criaturas do subtipo gigante ou 1d8 pontos de dano extra contra qualquer outro alvo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, o criador deve ser um anão de pelo menos 10° nível; **Preço** 30.312 PO

RAPIEIRA DA PERFURAÇÃO

Aura necromancia forte; NC 13°

Posição nenhuma; **Preço** 50.320 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Três vezes por dia, este *Rapieira +2 do sangramento* permite que quem o empunhe faça um ataque de toque à distância que causa 1d6 pontos de dano na Constituição ao causar um sangramento. Criaturas imunes a acertos críticos são imunes ao dano à Constituição causados por essa arma.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *doença plena*; **Preço** 25.320 PO

SORVEDOURO DE VIDAS

Aura necromancia forte; **NC** 13°

Posição nenhuma; **Preço** 40.320 PO; **Peso** 6 Kg.

DESCRIÇÃO

Este *machado grande +1* é uma das armas favoritas de mortos-vivos e constructos, que não sofrem seu efeito colateral. Um sorvedouro de vidas impõe dois níveis negativos a seu alvo sempre que causar dano, exatamente como se alvo tivesse sido atingido por uma criatura morta-viva. Um dia após serem atingidos, os alvos devem efetuar um teste de resistência de Fortitude com CD 16 para cada nível negativo, ou eles tornam-se permanentes.

Cada vez que um *sorvedouro de vidas* causa dano a um inimigo, ele também impõe um nível negativo em quem o empunha. Qualquer nível negativo ganho dessa forma dura por 1 hora.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *dreno temporário*; **Preço** 20.320 PO

TRIDENTE DO ALERTA

Aura adivinhação moderada; **NC** 7º
Posição nenhuma; **Preço** 10.115 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Uma arma deste tipo permite que seu portador determine a localização, profundidade, tipo e número de predadores aquáticos em um raio de 204 metros. Um *tridente do alerta* deve ser empunhado e estar apontado na direção pesquisada para que a criatura que o empunha receba essa informação, e ele requer 1 rodada para varrer um hemisfério de 204 metros de raio. A arma também é um *tridente +2*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *localizar criatura*; **Preço** 5.215 PO

TRIDENTE DO COMANDO PÍSCIO

Aura encantamento moderado; **NC** 7º
Posição nenhuma; **Preço** 18.650 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

As propriedades mágicas deste tridente com uma haste de 1,8 metros de comprimento permitem que seu portador encante até 14 DV de animais aquáticos como a magia *encantar animais* (um teste de resistência de Vontade com CD 16 nega, animais recebem um bônus de +5 se atualmente estiverem sob o ataque do portador ou seus aliados), sendo que eles não podem ter mais de 10 metros entre si. O portador pode usar esse efeito até três vezes por dia. O portador pode se comunicar com os animais como se estivesse sob o efeito da magia *falar com os animais*. Animais que são bem sucedidos em seus testes de resistência estão livres do controle, mas eles não vão se aproximar do tridente, parando a uma distância de 3 metros.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *encantar animais, falar com os animais*; **Preço** 9.482 PO e 5 PP

VINGADORA SAGRADA

Aura abjuração forte; **NC** 18º
Posição nenhuma; **Preço** 120.630 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *espada longa +2 de ferro frio* se torna uma *espada longa +5 de ferro frio sagrada* nas mãos de um paladino.

Esta arma sagrada garante resistência à magia 5 + o nível do paladino a quem a empunhar e a qualquer adjacente a ela. Ela também permite ao paladino utilizar *dissipar magia maior* (uma vez por rodada como uma ação padrão) usando como o nível de conjurador o nível do paladino. Somente a dissipação por área é possível, pois a espada não permite utilizar as versões de *dissipar magia maior* que dissipam magias alvo ou efetua uma contramágica.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *aura sagrada*, o criador deve ser bondoso; **Preço** 60.630 PO

VIROTE GRITANTE

Aura encantamento tênue; **NC** 5º
Posição nenhuma; **Preço** 267 PO; **Peso** 5 gramas

DESCRIÇÃO

Estes *virotes +2* gritam quando disparados, o que força todos os inimigos de quem a dispara que estejam a 6 metros da trajetória do virote façam um teste de resistência de Vontade com CD 14, no caso de uma falha o alvo torna-se abalado. Esse é um efeito de medo que afeta a mente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, *perdição*; **Preço** 137 PO

POÇÕES

Uma poção é um líquido mágico que produz o seu efeito quando ingerido. Poções variam incrivelmente em sua aparência. Óleos mágicos são semelhantes às poções, exceto que os óleos são aplicados externamente, em vez de ingeridos. Uma poção ou óleo pode ser usado apenas uma vez. Ela pode duplicar o efeito de uma magia de até 3º nível que tem um tempo de conjuração de menos de 1 minuto e atinge uma ou mais criaturas.

O preço de uma poção é igual ao nível da magia x nível de conjurador do criador × 50 PO. Se a poção tem um custo de componentes materiais, esse valor é adicionado ao preço base. A Tabela 15-12 informa os preços de poções criadas no nível mais baixo possível de conjurador para cada classe de conjuração. Note que algumas magias aparecem em diferentes níveis para diferentes conjuradores. O nível de tais magias depende do conjurador que prepara a poção.

Poções são como magias conjuradas sobre quem as bebe. O personagem que bebe a poção não pode tomar qualquer decisão sobre o efeito que a poção terá. O conjurador que fabricou a poção já efetuou todas as escolhas. Quem bebe uma poção é tanto o alvo quanto o conjurador do efeito (embora a poção indique o nível de conjurador, quem bebe ainda controla o efeito).

A pessoa que aplica um óleo é o conjurador efetivo, o objeto ou corpo em que o óleo é aplicado é o alvo.

Descrição Física: Uma poção ou óleo típico consiste de 30 ml de um líquido ou óleo contido em um frasco de cerâmica ou vidro com uma tampa apertada. O recipiente tapado normalmente não tem mais do que 2,5 centímetros de largura e 5 centímetros de altura. O frasco tem CA 13, 1 ponto de vida, dureza 1 e uma CD 12 para quebrá-lo.

Identificação de poções: Além dos métodos padrão de identificação, PdJs podem provar cada recipiente que eles encontram para tentar determinar a natureza do líquido dentro de um frasco com um teste de Percepção. A CD desse teste é igual a 15 + o nível da magia da poção (embora essa CD possa ser maior para poções raras ou incomuns).

Ativação: Beber uma poção ou aplicar um óleo não requer

nenhuma habilidade especial. Quem for fazer uso simplesmente remove a rolha e bebe a poção, ou aplica o óleo. As seguintes regras regem o uso de poções e óleos.

Beber uma poção ou usar um óleo é uma ação padrão. A poção ou óleo tem efeito imediato. Usar uma poção ou óleo provoca ataques de oportunidade. Um inimigo pode direcionar um ataque de oportunidade contra a poção ou o frasco de óleo, em vez de contra o personagem. Um ataque bem sucedido desse tipo pode destruir o frasco, dessa forma evitando que o personagem beba a poção ou aplique o óleo.

A criatura deve ser capaz de engolir uma poção ou aplicar um óleo. Portanto, criaturas imateriais não podem usar poções ou óleos. Qualquer criatura corpórea pode beber uma poção ou aplicar um óleo.

Um personagem pode administrar cuidadosamente uma poção a uma criatura inconsciente como uma ação de rodada completa, gentilmente derramando o líquido na garganta da criatura. Do mesmo modo, é necessária uma ação de rodada completa para aplicar um óleo em uma criatura inconsciente.

TABELA 15-12: POÇÕES

Menor	Médio	Maior	Nível da Magia	Nível do Conjurador
01-20	-	-	0	1°
21–60	01–20	-	1°	1°
61–100	21–60	01–20	2°	3°
-	61–100	21-100	3°	5°

PREÇO DE POÇÕES

Nível da Magia	Clérigo, Druida, Mago	Feiticeiro	Bardo	Paladino, Patrulheiro
0	25 PO	25 PO	25 PO	-
1°	50 PO	50 PO	50 PO	50 PO
2°	300 PO	400 PO	400 PO	400 PO
3°	750 PO	900 PO	1,050 PO	1,050 PO

ANÉIS

Anéis garantem poderes mágicos a quem os usa. Apenas alguns raros anéis usam cargas, a maioria dos anéis mágicos são itens permanentes e poderosos. Qualquer um pode usar um anel.

Um personagem só pode usar dois anéis mágicos de forma efetiva. Um terceiro anel mágico não funciona se a criatura já usa dois anéis mágicos.

Descrição **Física:** Anéis não têm peso considerável. Embora existam exceções que são criadas a partir de vidro ou osso, a grande maioria dos anéis é forjada a partir de metal, em sua grande maioria com metais preciosos como ouro, prata e platina. Um anel possui CA 13, 2 pontos de vida, dureza 10 e uma CD 25 para quebrá-lo.

Ativação: A capacidade de um anel é normalmente ativada por uma palavra de comando pronunciada (uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade) ou seus efeitos são contínuos. Alguns anéis têm ativações incomuns, como mencionado na descrição específica do anel.

Qualidades Especiais: Jogue d%. Se o resultado for 01, isto indica que o anel é inteligente, 02-31 indica que algo (seu formato, uma inscrição ou característica semelhante) fornece uma pista sobre sua função e 32-100 indica que não há nenhum diferencial. Itens inteligentes têm habilidades extras e, por vezes, poderes extraordinários e propósitos especiais (consulte a página 532). Anéis com cargas nunca podem ser inteligentes.

ANEL DA AMIZADE ANIMAL

Aura encantamento tênue; **NC** 3°
Posição anel; **Preço** 10.800 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Um *anel de amizade animal* sempre tem algum tipo de motivo animal em sua manufatura. Quando comandado, o anel afeta um animal como se o portador conjurasse *encantar animais*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *encantar animais*; **Preço** 5.400 PO

ANEL DA CONTRAMÁGICA

Aura evocação moderada; **NC** 11°
Posição anel; **Preço** 4.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel parece ser um *anel de armazenar magias* se analisado rapidamente. Entretanto, por mais que ele permita que uma única magia de 1° a 6 ° nível seja conjurada nele, essa magia não pode ser conjurada de volta pelo anel. A partir do momento em que a magia está armazenada, sempre que aquela magia é conjurada sobre o portador do anel, a magia é imediatamente anulada, como uma ação de contramágica, sem necessidade de uma ação (ou mesmo conhecimento) por parte do portador. Uma vez usado, a magia armazenada dentro do anel desaparece. Uma nova magia (ou a mesma anterior) pode ser colocada no anel novamente, para gerar o efeito de proteção.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *Imbuir Habilidade Magica*; **Preço** 2.000 PO

ANEL DA ESCALADA

Aura transmutação tênue; **NC** 5°
Posição anel; **Preço** 2.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel, na verdade é um cordão de couro mágico que pode ser amarrado ao redor de um dedo. Ele continuamente garante um bônus de competência de +5 em testes de Escalada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, o criador deve possuir 5 graduações na perícia Escalada; **Preço** 1.250 PO

ANEL DA ESCALADA APRIMORADA

Aura transmutação tênue; NC 5°
Posição anel; **Preço** 10.000 PO; Peso —

DESCRIÇÃO

Como um *anel da escalada*, exceto que ele garante um bônus de competência de +10 em testes de Escalada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, o criador deve possuir 10 graduações na perícia Escalada; **Preço** 5.000 PO

ANEL DAS ESTRELAS CADENTES

Aura evocação forte; **NC** 12°
Posição anel; **Preço** 50.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel tem dois modos de operação: um quando está cercado por pouca luz ou ao ar livre durante a noite, e um segundo modo quando o usuário está em um subterrâneo ou à noite em um ambiente fechado.

Durante a noite, a céu aberto ou em áreas de sombra ou escuridão, o *anel das estrelas cadentes* pode realizar as seguintes funções se comandado.

- *Globos de luz* (uma vez por hora)
- *luz* (duas vezes por noite)
- Bola de relâmpagos (especial, uma vez por noite)
- Estrelas cadentes (especial, três vezes por semana)

A primeira função especial, bola de relâmpagos dispara 1-4 bolas de raios (a escolha do usuário do anel). Esses globos brilhantes se assemelham a luzes dançantes, e o usuário do anel os controla da mesma forma (consulte a descrição da magia *globos de luz*). As esferas têm um alcance de 36 metros e uma duração de 4 rodadas. Elas podem mover-se 36 metros por rodada. Cada esfera tem cerca de 1 metro de diâmetro, e qualquer criatura que chegue a um alcance de 1,5 metros de um globo recebe sua carga, recebendo dano de eletricidade de acordo com o número de bolas criadas.

Número de Bolas	Dano por Bola
1 bola de relâmpago	4d6 pontos de dano por eletricidade
2 bolas de relampago	3d6 pontos de dano por eletricidade cada
3 bolas de relâmpago	2d6 pontos de dano por eletricidade cada
4 bolas de relampago	1d6 pontos de dano por eletricidade cada

Uma vez que a função de bolas de relâmpago é ativada, as bolas podem ser disparadas a qualquer momento antes do sol nascer. Várias bolas podem ser disparadas na mesma rodada.

A segunda função especial produz três estrelas cadentes que podem ser disparadas a partir do anel a cada semana, simultaneamente ou uma de cada vez. O impacto das estrelas causa 12 pontos de dano e se dispersa (como uma *bola de fogo*), em uma esfera de 1,5 metros de raio que causa 24 pontos de dano por fogo.

Qualquer criatura atingida por uma estrela cadente recebe o dano completo do impacto mais o dano por fogo completo da dispersão, a menos que ele faça um teste de resistência de Reflexos com CD 13. Criaturas não atingidas, mas dentro da emanação ignoram o dano de impacto e recebem apenas metade do dano da dispersão do fogo se bem sucedidos em um teste de resistência de Reflexos com CD 13. O alcance é de 21 metros, no final do qual a estrela cadente explode, a menos que atinja uma criatura ou objeto antes. Uma estrela cadente sempre segue uma linha reta, e qualquer criatura em seu caminho deve fazer um teste de resistência ou é atingido pelo projétil.

Em ambientes fechados à noite, ou em um subterrâneo, o *anel das estrelas cadentes* tem as seguintes propriedades.

- *Fogo das fadas* (duas vezes por dia)
- Chuva de faíscas (especial, uma vez por dia)

A chuva de faíscas é uma nuvem de faíscas púrpuras crepitantes que se espalha a partir do anel a uma distância de 6 metros em um arco de 3 metros de largura. Criaturas dentro dessa área recebem 2d8 pontos de dano cada uma, se não vestirem armadura de metal ou portarem uma arma de metal. Aqueles que vestem armaduras de metal e/ou portam uma arma de metal recebem 4d8 pontos de dano.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *fogo das fadas, bola de fogo, luz, relâmpago*; **Preço** 25.000 PO

ANEL DA EVASÃO

Aura transmutação moderada; **NC** 7°
Posição anel; **Preço** 25.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel concede continuamente ao usuário a capacidade de evitar danos como se ele possuísse o talento Evasão. Sempre que ele faz um teste de resistência de Reflexos para determinar se recebe metade do dano, um teste bem-sucedido resulta em nenhum dano.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *salto*; **Preço** 12.500 PO

ANEL DA FEITIÇARIA

Aura moderado (*feitiçaria I*) ou forte (*feitiçaria II–IV*) (sem escola); **NC** 11° (*I*), 14° (*II*), 17° (*III*), 20° (*IV*)
Posição anel; **Preço** 20.000 PO (I), 40.000 PO (II), 70.000 PO (III), 100.000 PO (IV); **Peso** —

DESCRIÇÃO

Existem quatro tipos dste anel especial (anel de feitiçaria I, anel de feitiçaria II, anel de feitiçaria III e anel de feitiçaria IV), todos eles úteis apenas para conjuradores arcanos. A quantidade de magias arcanas que o conjurador pode conjurar por dia é dobrada para o nível de magia específico. Um *anel da feitiçaria I* duplica as magias por dia de 1° nível, *um anel da feitiçaria II* duplica as magias por dia de 2° nível, um *anel da feitiçaria III* duplica as magias por dia de 3° nível e um *anel da feitiçaria IV* duplica as magias por dia de 4° nível. Magias bônus, devido à alta pontuação ou especialização de escola, não são dobradas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *desejo restrito*; **Preço** 10.000 PO (I), 20.000 PO (II), 35.000 PO (III), 50.000 PO (IV)

ANEL DA INVISIBILIDADE

Aura ilusão tênue; **NC** 3°
Posição anel; **Preço** 20.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Ao ativar este anel simples de prata, o usuário ganha os benefícios de *invisibilidade*, como a magia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *invisibilidade*; **Preço** 10.000 PO

ANEL DA MOVIMENTAÇÃO LIVRE

Aura abjuração moderada; **NC** 7°
Posição anel; **Preço** 40.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel de ouro permite ao seu usuário agir como se estivesse constantemente sob o efeito da magia *movimentação livre*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *movimentação livre*; **Preço** 20.000 PO

ANEL DA NATAÇÃO

Aura transmutação tênue; **NC** 2°
Posição anel; **Preço** 2.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel de prata geralmente tem adornos em forma de peixe em sua superfície. Ele continuamente concede ao usuário um bônus de competência de +5 em testes de Natação.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, o criador deve possuir pelo menos 5 graduações na perícia Natação; **Preço** 1.250 PO

ANEL DA NATAÇÃO APRIMORADA

Aura transmutação moderada; **NC** 7º
Posição anel; **Preço** 10.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Como um *anel da natação*, exceto que ele garante um bônus de competência de +10 em testes de natação.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, o criador deve possuir pelo menos 10 graduações na perícia Natação; **Preço** 5.000 PO

ANEL DA QUEDA SUAVE

Aura transmutação tênue; **NC** 1º
Posição anel; **Preço** 2.200 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel é trabalhado com um padrão de penas em todo o seu entorno. Ele age exatamente como a magia *queda suave*, ativando-se imediatamente quando o usuário cair por mais de 1,5 metros.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *queda suave*; **Preço** 1.100 PO

ANEL DA RESISTÊNCIA A ENERGIA

Aura abjuração tênue (menor) ou moderada (maior ou grande); **NC** 3º (menor), 7º (maior) ou 11º (grande)
Posição anel; **Preço** 12.000 PO (menor), 28.000 PO (maior), 44.000 PO (grande); **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel protege continuamente seu usuário contra dano causado por um tipo de energia: ácido, frio, eletricidade, fogo ou sônico (escolhido pelo criador do item; determine aleatoriamente se encontrado como parte de um tesouro). Cada vez que o usuário receber tal dano, subtraia o valor da resistência do anel ao dano recebido.

Um *anel de resistência à energia menor* concede 10 pontos de resistência. Um *anel de resistência à energia maior* concede 20 pontos de resistência. Um *anel de resistência à energia grande* concede 30 pontos de resistência.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *resistir à energia*; **Preço** 6.000 PO (menor), 14.000 PO (maior), 22.000 PO (grande)

ANEL DA TELECINESE

Aura transmutação moderada; **NC** 9º
Posição anel; **Preço** 75.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel permite que o conjurador use a magia *telecinesia* ao seu comando.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *telecinese*; **Preço** 37.500 PO

ANEL DA VISÃO RAIO X

Aura adivinhação moderada; **NC** 6º
Posição anel; **Preço** 25.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel garante ao seu portador quando comandado a capacidade de ver dentro e através de matéria sólida. O alcance da visão é de 6 metros, com o espectador vendo como se ele estivesse olhando para algo na luz normal, mesmo quando não há iluminação. Visão de raio X pode penetrar 30 centímetros de pedra, 2,5 centímetros de metais comuns ou até 1 metro de madeira ou terra. Substâncias mais grossas ou uma folha fina de chumbo bloqueia a visão.

Usar esse anel é desgastante, causando ao usuário 1 ponto de dano na Constituição por minuto após os primeiros 10 minutos de uso em um único dia. O anel deve ser utilizado em incrementos de 1 minuto.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *visão da verdade*; **Preço** 12.500 PO

ANEL DE ARMAZENAR MAGIAS

Aura evocação moderada; **NC** 9º
Posição anel; **Preço** 50.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Como um *anel de armazenar magias menor*, exceto que ele armazena até 5 níveis de magias.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *Imbuir Habilidade Magica*;
Preço 25,000 PO

ANEL DE ARMAZENAR MAGIAS MAIOR

Aura evocação forte; **NC** 17º
Posição anel; **Preço** 200.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Como um *anel de armazenar magias*, exceto que ele armazena até 10 níveis de magias.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *Imbuir Habilidade Magica*; **Preço** 100.000 PO

ANEL DE ARMAZENAR MAGIAS MENOR

Aura evocação tênue; **NC** 5º
Posição anel; **Preço** 18.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Um *anel de armazenar magias menor* contém até três níveis de magias (divina ou arcana, ou mesmo uma combinação de ambos os tipos de magia) que o usuário pode conjurar. Cada magia tem um nível de conjurador igual ao nível mínimo necessário para conjurar a magia. O usuário não precisa fornecer quaisquer componentes materiais ou foco para conjurar a magia, e não há nenhuma chance de falha de magia arcana por usar armadura (pois o portador do anel não precisa efetuar gestos). O tempo de ativação do anel é o mesmo que o tempo de conjuração da magia, com um mínimo de 1 ação padrão.

Para um anel gerado aleatoriamente, trate-o como um pergaminho para determinar quais magias são armazenadas nele. Se o Mestre jogar uma magia que iria colocar o anel acima do limite de três níveis, ignore essa jogada e o anel não mais possuirá magias.

Um mago pode conjurar qualquer magia para o anel, desde que o total dos níveis de magia não some mais do que três. Versões metamágicas de magias ocupam espaço de armazenamento igual ao seu nível de magia modificada pelo talento metamágico.

Um mago pode usar um pergaminho para colocar uma magia no *anel de armazenar magias menor*.

O anel informa magicamente ao usuário os nomes de todas as magias atualmente armazenadas dentro dele.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *Imbuir Habilidade Mágica*

Preço 9.000 PO

ANEL DE CAMINHAR NA ÁGUA

Aura transmutação moderada; **NC** 9º

Posição anel; **Preço** 15.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel é, muitas vezes, feito de coral ou de um metal azulado decorado com motivos em forma de onda. Ele permite que o usuário utilize continuamente os efeitos da magia *caminhar na água*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *caminhar na água*; **Preço** 7.500 PO

ANEL DE CONVOCAR DJINNI

Aura invocação forte; **NC** 17º

Posição anel, **Preço** 125.000 PO, **Peso** —

DESCRIÇÃO

Um dos muitos anéis lendários, este "gênio no anel" é realmente útil. Ele serve como um *portal* ao permitir que um djinni específico (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*) possa ser chamado a partir do plano do ar. Quando o anel é friccionado (uma ação padrão), o chamado é feito e o djinni aparece na próxima rodada. O djinni obedece fielmente e serve o portador do Anel, mas nunca por mais de 1 hora por dia. Se o djinni do anel for morto, o anel se torna mundano e sem valor.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *portal*; **Preço** 62.500 PO

ANEL DE PROTEÇÃO

Aura abjuração tênue, **NC** 5º

Posição anel, **Preço** 2.000 PO (+1), 8.000 PO (+2), 18.000 PO (+3), 32.000 PO (+4), 50.000 PO (+5), **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel oferece uma proteção mágica contínua na forma de um bônus de deflexão de +1 a +5 na CA.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *escudo da fé*, o criador deve ser de um nível pelo menos três vezes maior que o bônus do anel, **Preço** 1.000 PO (+1), 4.000 PO (+2), 9.000 PO (+3), 16.000 PO (+4), 25.000 PO (+5)

ANEL DE REFLETIR MAGIAS

Aura abjuração forte, **NC** 13º

Posição anel, **Preço** 100.000 PO, **Peso** —

DESCRIÇÃO

Até três vezes por dia ao ser comandado, este anel simples de platina reflete automaticamente os próximos nove níveis de magias conjuradas no usuário, exatamente como se *refletir magias* fosse conjurada nele.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *refletir magias*;

Preço 50.000 PO

TABELA 15-13: ANÉIS

Menor	Médio	Maior	Anel	Preço de Mercado
01–18	-	-	*Proteção +1*	2.000 PO
19–28	-	-	*Queda suave*	2.200 PO
29-36	-	-	*Sustento*	2.500 PO
37-44	-	-	*Escalada*	2.500 PO
45-52	-	-	*Salto*	2.500 PO
53-60	01-05	-	*Natação*	2.500 PO
61-70	01-05	-	*Contramágica*	4.000 PO
71-75	06-08	-	*Escudo mental*	8.000 PO
76-80	09-18	-	*Proteção +2*	8.000 PO
81-85	19-23	-	*Escudo de energia*	8.500 PO
86-90	24-28	-	*Aríete*	8.600 PO
-	29-34	-	*Escalada aprimorada*	10.000 PO
-	35-40	-	*Salto aprimorado*	10.000 PO
-	41-46	-	*Natação aprimorada*	10.000 PO
91-93	47-50		*Amizade animal*	10.800 PO
94-96	51-61	01-02	*Resistência à energia menor*	12.000 PO
97-98	57-61	-	*Poder camaleão*	12.700 PO
99-100	62-66	-	*Caminhar na água*	15.000 PO
-	67-71	03-07	*Proteção +3*	18.000 PO
-	72-76	08-10	*Armazenar magias menor*	18.000 PO
-	77-81	11-15	*Invisibilidade*	20.000 PO
-	82-85	16-19	*Feitiçaria (I)*	20.000 PO
-	86-90	20-25	*Evasão*	25.000 PO
-	91-93	26-28	*Visão raio X*	25.000 PO
-	94-97	29-32	*Movimento Súbito*	27.000 PO
-	98-100	33-39	*Resistência a energia maior*	28.000 PO
-	-	40-49	*Proteção +4*	32.000 PO
-	-	50-55	*Feitiçaria (II)*	40.000 PO
-	-	56-60	*Movimentação livre*	40.000 PO
-	-	61-63	*Resistência à energia grande*	44.000 PO
-	-	64-65	*Escudo aliado (par)*	50.000 PO
-	-	66-70	*Proteção +5*	50.000 PO
-	-	71-74	*Estrelas cadentes*	50.000 PO
-	-	75-79	*Armazenar magias*	50.000 PO
-	-	80-83	*Feitiçaria (III)*	70.000 PO
-	-	84-86	*Telecinese*	75.000 PO
-	-	87-88	*Regeneração*	90.000 PO
-	-	89-91	*Refletir magias*	100.000 PO
-	-	92-93	*Feitiçaria (IV)*	100.000 PO
-	-	94	*Três desejos*	120.000 PO
-	-	95	*Convocar Djinni*	125.000 PO
-	-	96	*Comando elemental (ar)*	200.000 PO
-	-	97	*Comando elemental (terra)*	200.000 PO
-	-	98	*Comando elemental (fogo)*	200.000 PO
		99	*Comando elemental (água)*	200.000 PO
-	-	100	*Armazenar magias maior*	200.000 PO

ANEL DE REGENERAÇÃO

Aura invocação forte; **NC** 15º

Posição anel; **Preço** 90.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel de ouro branco geralmente é adornado com uma grande safira verde. Quando usado, o anel permite continuamente que o usuário cure 1 ponto de dano por rodada e uma quantidade igual de dano não letal. Além disso, ele é imune a danos hemorrágicos enquanto usar um *anel de regeneração*. Se o usuário perde um membro, órgão ou qualquer outra parte do corpo enquanto usar esse anel, o *anel de regeneração* Age como a magia. Em ambos os casos, apenas o dano recebido enquanto o alvo usava o anel é regenerado.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *regeneração*; **Preço** 45.000 PO

ANEL DO ARÍETE

Aura transmutação moderada; **NC** 9º

Posição anel; **Preço** 8.600 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

O *anel do aríete* é um anel ornamentado forjado de um metal duro, geralmente ferro ou uma liga de ferro. Ele tem a cabeça de um carneiro como seu adorno. O usuário pode comandar o anel para gerar uma força similar a um aríete, que se manifesta com uma forma vagamente discernível da cabeça de um carneiro ou um bode. Essa força atinge um único alvo, causando 1d6 pontos de dano se uma carga for utilizada, 2d6 pontos de dano se duas cargas forem utilizadas, ou 3d6 pontos de dano se 3 cargas (o máximo) forem utilizadas. Trate isso como um ataque à distância com um alcance máximo de 15 metros e sem penalidades para a distância.

A força do golpe é considerável, e aqueles atingidos pelo anel estão sujeitos a um encontrão, se estiverem dentro de um raio de 9 metros de quem usa o anel. O aríete é grande e usa o nível de conjurador do anel como seu bônus base de ataque e uma força de 25. Isso dá ao aríete um bônus de manobra de combate de +17. O aríete recebe um bônus de +1 em tentativa de encontrão se duas cargas são usadas, ou +2 se três cargas são usadas.

Além de seu modo de ataque, o anel do aríete também tem o poder de abrir portas, como se fosse um personagem com Força 25. Isso gasta uma carga.

Se duas cargas são utilizadas, o efeito é equivalente a um personagem com Força 27. Se três cargas são utilizadas, o efeito é o de um personagem com Força 29.

Um anel recém-criado tem 50 cargas. Quando todas as cargas forem utilizadas, o anel torna-se um item comum (não mágico).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *força do touro, telecinese*; **Preço** 4.300 PO

ANEL DO COMANDO ELEMENTAL

Aura invocação forte; **NC** 15º

Posição anel; **Preço** 200.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Todos os quatro tipos de *anel do comando elemental* são muito poderosos. Cada um parece ser nada mais do que um anel mágico menor até que ele é ativado (ao satisfazer uma condição especial, como matar sozinho um elemental do mesmo tipo ou o expor a um material sagrado do elemento apropriado conforme o caso), mas cada anel tem alguns poderes além das seguintes propriedades comuns.

Elementais do plano ao qual o anel está sintonizado não podem atacar o portador, ou mesmo aproximar-se a menos de 1,5 metros dele. Se o usuário assim o desejar, ele pode renunciar a essa proteção e tentar encantar o elemental (com um efeito similar a *encantar monstros*, com direito a um teste de resistência de Vontade com CD 17 para negar o efeito). Se a tentativa de encantar falha, no entanto, a proteção contra este elemental está perdida e nenhuma nova tentativa de encantar pode ser efetuada.

Criaturas (do plano ao qual o anel está em sintonia) que atacam o portador recebem uma penalidade de -1 em suas jogadas de ataque. O portador do anel também pode efetuar um teste de resistência contra ataques da criatura extraplanar com um bônus de resistência de +2. Ele recebe um bônus de moral de +4 em todas as jogadas de ataque contra tais criaturas. Qualquer arma que ele usa ignora a redução de dano deste elemento, independentemente de quaisquer qualidades que a arma possa ou não ter.

O portador do Anel é capaz de conversar com criaturas do plano ao qual o anel está em sintonia. Essas criaturas reconhecem que ele usa o anel, e mostram um respeito saudável ao portador, se suas tendências forem similares. Se as tendências são opostas, criaturas temem o portador que é forte. Se ele é fraco, eles o odeiam e desejam matá-lo. O portador de um *anel de comando elemental* recebe uma penalidade nos testes de resistência de acordo com a seguinte tabela:

Elemento	Penalidade no Teste de Resistência
Ar	–2 contra efeitos baseados em terra
Terra	–2 contra efeitos baseados em ar ou eletricidade
Fogo	–2 contra efeitos baseados em água ou frio
Água	–2 contra efeitos baseados em fogo

Além dos poderes descritos acima, cada anel específico garante ao portador as seguintes habilidades, de acordo com seu tipo.

Anel de Comando Elemental (Ar)

- *Queda suave* (uso ilimitado, somente o portador)
- *Resistir energia (eletricidade)* (uso ilimitado, somente o portador)
- *Rajada de vento* (duas vezes por dia)
- *Muralha de vento* (uso ilimitado)
- *Caminhar no ar* (uma vez por dia, somente o portador)
- *Corrente de relâmpagos* (uma vez por semana)

O anel parece ser um *anel de queda suave* até que uma condição específica seja cumprida para ativar seu potencial completo. Essa condição deve ser cumprida sempre que algum novo portador o adquirir.

Anel de Comando Elemental (Terra)

- *Mesclar-se às rochas* (uso ilimitado, somente o portador)
- *Amolecer terra e pedra* (uso ilimitado)
- *Moldar rochas* (duas vezes por dia)
- *Pele rochosa* (uma vez por semana, somente o portador)
- *Criar passagens* (duas vezes por semana)
- *Muralha de pedra* (uma vez por dia)

O anel parece ser um *anel de mesclar-se às rochas* (que permite ao portador conjurar *mesclar-se às rochas* sempre que desejar) até que a condição específica seja cumprida para ativar seu potencial completo.

Anel de Comando Elemental (Fogo)

- *Resistir energia (fogo)* (como um *anel de resistir energia maior [fogo]*)

- *Mãos flamejantes* (uso ilimitado)
- *Esfera flamejante* (duas vezes por dia)
- *Pirotecnia* (duas vezes por dia)
- *Muralha de fogo* (uma vez por dia)
- *Coluna de chamas* (duas vezes por semana)

O anel parece ser um *anel de resistência à energia maior (fogo)* até que a condição específica seja cumprida.

Anel de Comando Elemental (Água)

- *Caminhar na Água* (uso ilimitado)
- *Criar água* (uso ilimitado)
- *Respirar na água* (uso ilimitado)
- *Muralha de gelo* (uma vez por dia)
- *Tempestade glacial* (duas vezes por semana)
- *Controlar a água* (duas vezes por semana)

O anel parece ser um *anel de caminhar na água* até que a condição específica seja cumprida.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *convocar criaturas VI*, todas as magias apropriadas;
Preço 100.000 PO

ANEL DO ESCUDO ALIADO

Aura abjuração moderada; **NC** 10º
Posição anel; **Preço** 50.000 PO (por um par); **Peso** —

DESCRIÇÃO

Estes anéis curiosos sempre vêm em pares. Um *anel do escudo aliado* sem o seu par é inútil. O portador de um anel de um par de anéis pode, a qualquer tempo, comandar seu anel a conjurar a magia *proteger outro* com o portador do outro anel do par como o alvo da magia. Esse efeito não tem limitação de alcance.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *proteger outro*; **Preço** 25.000 PO

ANEL DO ESCUDO DE ENERGIA

Aura evocação moderada; **NC** 9º
Posição anel; **Preço** 8.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Uma faixa de ferro, este anel simples gera uma *muralha de energia* do tamanho de um escudo (e no formato de um escudo) que segue o anel e pode ser usado pelo portador como se fosse um escudo pesado (+2 na CA). Essa criação especial não gera penalidade por uso de armadura ou chance de falha arcana, pois não tem peso e é livre de ônus. Ele pode ser ativado e desativado à vontade com uma ação livre.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *muralha de energia*; **Preço** 4.250 PO

ANEL DO ESCUDO MENTAL

Aura abjuração tênue; **NC** 3º
Posição anel; **Preço** 8.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel é, geralmente, muito bem acabado e forjado com uma grande quantidade de ouro. O usuário fica continuamente imune a *detectar pensamentos*, *discernir mentiras* e qualquer tentativa de discernir magicamente sua tendência.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *dificultar detecção*; **Preço** 4.000 PO

ANEL DO MOVIMENTO SÚBITO

Aura transmutação moderada; **NC** 7º
Posição anel; **Preço** 27.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Quando comando, o anel faz seu portador piscar, como na magia *piscar*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *piscar*; **Preço** 13.500 PO

ANEL DO PODER DO CAMALEÃO

Aura ilusão tênue; **NC** 3º
Posição anel; **Preço** 12.700 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Como uma ação livre, o portador deste anel pode ganhar a capacidade de mesclar-se magicamente com o ambiente. Isto fornece um bônus de competência de +10 em seus testes de Furtividade. Com uma ação padrão, ele também pode usar a magia *disfarçar-se* tantas vezes quanto precisar.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *disfarçar-se, invisibilidade*; **Preço** 6.350 PO

ANEL DO SALTO

Aura transmutação tênue; **NC** 2º
Posição anel; **Preço** 2.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel continuamente permite ao seu usuário efetuar saltos, garantindo um bônus de competência de +5 a todos seus testes de Acrobacias efetuados para saltos em altura ou distância.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, o criador deve possuir 5 graduações na perícia Acrobacias; **Preço** 1.250 PO

ANEL DO SALTO APRIMORADO

Aura transmutação moderada; **NC** 7º
Posição anel; **Preço** 10.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Como anel do salto, exceto que ele garante um bônus de competência de +10 a todos os testes da perícia Acrobacias do usuário para testes de salto em altura ou distância.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, o criador deve possuir 10 graduações na perícia Acrobacias; **Preço** 5.000 PO

ANEL DO SUSTENTO

Aura conjuração tênue; **NC** 5º
Posição anel; **Preço** 2.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel fornece continuamente ao usuário a nutrição que o mantém vivo. O anel também refresca o corpo e a mente, tanto que o usuário necessita apenas de 2 horas de sono por dia para obter o benefício de 8 horas de sono. Isso permite que a exigência de descanso para um mago preparar suas magias seja contemplada depois de apenas 2 horas, mas isso não permite que um mago prepare magias mais do que uma vez por dia. O anel deve ser usado por uma semana inteira antes de ele começar a funcionar. Se ele for removido, o proprietário deve usá-lo por mais uma semana para harmonizá-lo novamente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *criar alimentos*; **Preço** 1.250 PO

ANEL DOS TRÊS DESEJOS

Aura universalista ou evocação forte (se *milagre* for usado); **NC** 20º
Posição anel; **Preço** 120.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este anel é adornado com três rubis. Cada rubi armazena uma magia *desejo*, ativada pelo anel. Quando um desejo é utilizado, um rubi desaparece. Para um anel gerado aleatoriamente, jogue 1d3 para determinar o número restante de desejos. Quando todos os desejos são usados, o anel torna-se um item comum (não mágico).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Forjar Anel, *desejo* ou *milagre*; **Preço** 97.500 PO

BASTÕES

Bastões são objetos similares a cetros que têm poderes mágicos únicos e geralmente não têm cargas. Qualquer pessoa pode usar um bastão.

Descrição Física: Bastões pesam cerca de 2,5 quilos. Eles variam de 60 centímetros a 1 metro de comprimento e são normalmente feitos de ferro ou algum outro metal. (Muitos, como observado em suas descrições, podem funcionar como maças leves ou clavas, devido à sua construção resistente). Esses itens resistentes têm CA 9, 10 pontos de vida, dureza 10 e uma CD 27 para quebrá-lo.

Ativação: Detalhes relativos ao uso dos bastões variam de item para item. Salvo indicação contrária, o portador deve empunhar um bastão para usar suas habilidades. Consulte as descrições individuais para maiores detalhes.

Qualidades Especiais: Jogue um d%. Um resultado 01 indica que o bastão é inteligente, 02-31 indica que algo (seu design, uma inscrição ou característica semelhante) fornece uma pista sobre a sua função e 32-100 indica que não há nenhum diferencial. Itens inteligentes têm habilidades extras e, por vezes, poderes extraordinários e propósitos especiais (consulte itens inteligentes, mais adiante neste capítulo). Bastões com cargas nunca podem ser inteligentes.

BASTÃO DA ABSORÇÃO

Aura abjuração forte; **NC** 15º
Posição nenhuma; **Preço** 50.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este bastão absorve magias ou habilidades similares à magia. A magia absorvida deve ter um alvo único ou ser um raio dirigido ao personagem que empunha o bastão ou a seu equipamento. O bastão anula o efeito da magia e armazena o seu potencial até que quem o empunha liberte a energia na forma de magias conjuradas por ele mesmo. Ele pode detectar instantaneamente o nível de uma magia no momento em que o bastão a absorve. A absorção não requer nenhuma ação por parte do usuário se o bastão está empunhado.

A quantidade total absorvida (e usada) de níveis de magia deve ser anotada. O portador do bastão pode usar a energia mágica capturada para conjurar qualquer magia que ele preparou, sem gastar a própria preparação. As únicas restrições são os níveis de energia mágica armazenada no bastão, que deve ser igual ou maior que o nível da magia que o portador deseja conjurar, desde que os componentes de materiais necessários para a magia estejam presentes, e que o bastão esteja empunhado no momento da conjuração. Para conjuradores como bardos ou feiticeiros, que não preparam magias, a energia do bastão pode ser usada para conjurar qualquer magia do nível ou níveis apropriados.

Um *bastão da absorção* absorve um máximo de 50 níveis de magia e pode, posteriormente, descarregar qualquer potencial remanescente que ele possui. Uma vez que o bastão absorveu 50 níveis de magia, fica saturado e não absorve mais potencial mágico. O bastão não pode ser recarregado. O portador sabe a quantidade de potencial mágico absorvido e atual do bastão.

Para determinar o potencial de absorção restante em um bastão recém-encontrado, jogue o d% e divida o resultado por 2. Em seguida, jogue o d% novamente: em um resultado de 71-100, metade dos níveis absorvidos pelo bastão ainda estão armazenados.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *refletir magias*; **Preço** 25.000 PO

BASTÃO DA ACELERAÇÃO METAMÁGICA

Aura forte (sem escola); **NC** 17º
Posição nenhuma; **Preço** 35.000 PO (menor), 75.500 PO (normal), 170.000 PO (maior); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quem empunhar este bastão pode conjurar até três magias que são aceleradas como sob o efeito do talento Acelerar Magia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Acelerar Magia; **Preço** 17.500 PO (menor), 37.750 PO (normal), 85.000 PO (maior)

BASTÃO DA AMPLIAÇÃO METAMÁGICA

Aura forte (sem escola); **NC** 17º
Posição nenhuma; **Preço** 3.000 PO (menor), 11.000 PO (normal), 24.500 PO (maior); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quem empunhar este bastão pode conjurar até três magias que são ampliadas como sob o efeito do talento Ampliar Magia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Ampliar Magia; **Preço** 1.500 PO (menor), 5.500 PO (normal), 12.250 PO (maior)

BASTÃO DA ANIQUILAÇÃO DO FOGO

Aura transmutação forte; **NC** 12º
Posição nenhuma; **Preço** 15.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este bastão pode extinguir chamas não mágicas Médias ou menores com apenas um toque (uma ação padrão). Para o bastão ser eficaz contra outros tipos de incêndios, o portador deve gastar uma ou mais cargas do bastão.

Apagar um fogo não mágico que seja Grande ou maior, ou um fogo mágico de tamanho Médio ou menor (como a de uma arma flamejante ou da magia *mãos flamejantes*), usa uma carga. Chamas mágicas contínuas, como as de uma arma ou uma criatura de fogo, são suprimidas por 6 rodadas e incendiam-se novamente após esse período. Para extinguir um feitiço de fogo instantâneo, o bastão deve estar dentro da área de efeito e o portador deve usar uma ação pronta, efetivamente anulando toda a magia.

Quando aplicado a incêndios mágicos Grandes ou maiores, tais como os causados por *bola de fogo*, *coluna de chamas* ou *muralha de fogo*, extinguir essas chamas usa duas cargas do bastão.

Se um *bastão da aniquilação do fogo* é usado para tocar uma criatura com o subtipo fogo através de um ataque de toque corpo a corpo bem sucedido, o bastão causa 6d6 pontos de dano à criatura .

Esse uso requer três cargas.

Um *bastão da aniquilação do fogo* possui 10 cargas quando encontrado. Cargas usadas são renovadas a cada dia, de forma que o portador possa gastar até 10 cargas em qualquer período de 24 horas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *pirotecnia*; **Preço** 7.500 PO

BASTÃO DA DETECÇÃO DE INIMIGOS

Aura adivinhação moderada; NC 10º

Posição nenhuma; **Preço** 23.500 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este bastão pulsa na mão do portador e aponta na direção de qualquer criatura ou criaturas hostis a quem empunha o bastão (os mais próximos primeiro). Essas criaturas podem estar invisíveis, na forma etérea, escondidas, disfarçadas ou à vista. O alcance de detecção é de 20 metros. Se o portador do bastão concentrar-se por uma rodada completa, o bastão indica a localização do inimigo mais próximo e indica quantos inimigos estão dentro do alcance. O bastão pode ser usado para identificar inimigos até três vezes por dia, cada utilização com a duração de 10 minutos. Ativar o bastão é uma ação padrão.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *visão da verdade*; **Preço** 11.750 PO

BASTÃO DA DETECÇÃO DE METAL E MINERAL

Aura adivinhação moderada; **NC** 9º

Posição nenhuma; **Preço** 10.500 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este bastão é valorizado por caçadores de tesouros e mineiros, pois pulsa e vibra na mão do portador quando em proximidade de metal. Quando o portador do bastão o aponta, as pulsações tornam-se mais perceptíveis quando ele estiver na direção do veio de metal de maior massa dentro de um alcance de 10 metros. Ainda, o portador pode se concentrar em um metal ou mineral específico. Se o mineral específico está a 10 metros, a ponta do bastão aponta para o lugar onde ele está localizado, e o portador do bastão sabe instintivamente a quantidade aproximada de metal ou mineral. Se mais de um depósito de metal ou mineral especificado está dentro do alcance, a haste aponta para o maior veio primeiro. Cada operação exige uma ação de rodada completa.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *localizar objeto*; **Preço** 5.250 PO

BASTÃO DAS MARAVILHAS

Aura encantamento moderado; NC 10º

Posição nenhuma; **Preço** 12.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Um *bastão das maravilhas* é um dispositivo estranho e imprevisível que gera aleatoriamente qualquer número de efeitos estranhos cada vez que é usado. Ativar o bastão é uma ação padrão. Poderes típicos do bastão incluem o seguinte:

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *confusão*, o criador deve ser caótico; Preço 6.000 PO

BASTÃO DA MAXIMIZAÇÃO METAMÁGICA

Aura forte (sem escola); NC 17º

Posição nenhum; Preço 14.000 PO (menor), 54.000 PO (normal), 121.500 PO (maior); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quem empunhar este bastão pode conjurar até três magias que são maximizadas como sob o efeito do talento Maximizar Magia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Maximizar Magia; **Preço** 7.000 PO (menor), 27.000 PO (normal), 60.750 PO (maior)

BASTÃO DA NEGAÇÃO

Aura escola variada forte; NC 15º

Posição nenhuma; **Preço** 37.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este dispositivo nega uma magia, ou uma ou mais funções de itens mágicos. O portador aponta o bastão na direção do item mágico, e um feixe cinza pálido é disparado contra o objeto alvo, atacando-o como um raio (um ataque de toque à distância). O raio funciona como a magia *dissipar magia maior*, exceto que só afeta itens mágicos. Para negar os efeitos instantâneos de um item, o portador do bastão precisa de uma ação preparada. O teste de dissipar usa nível de conjurador da bastão (15º). O item alvo não recebe nenhum teste de resistência, embora o bastão não possa negar artefatos (mesmo artefatos menores). O bastão pode ser usado três vezes por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *dissipar magia*, e *desejo restrito* ou *milagre*; **Preço** 18.500 PO

BASTÃO DA POTENCIALIZAÇÃO METAMÁGICA

Aura forte (sem escola); NC 17º

Posição nenhuma; **Preço** 9.000 PO (menor), 32.500 PO (normal), 73.000 PO (maior); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quem empunhar este bastão pode conjurar até três magias que são potencializadas como sob o efeito do talento Potencializar Magia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Potencializar Magia; **Preço** 4.500 PO (menor), 16.250 PO (normal), 36.500 PO (maior)

BASTÃO DA PROLONGAÇÃO METAMÁGICA

Aura forte (sem escola); NC 17º

Posição nenhuma; **Preço** 3.000 PO (menor), 11.000 PO (normal), 24.500 PO (maior); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quem empunhar este bastão pode conjurar até três magias que são estendidas como sob o efeito do talento Prolongar Magia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Prolongar Magia; **Preço** 1.500 PO (menor), 5.500 PO (normal), 12.250 PO (maior)

BASTÃO DA PRONTIDÃO

Aura abjuração, adivinhação, encantamento e evocação moderada; NC 11º

Posição nenhuma; Preço 85.000 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Este bastão é indistinguível de uma *maça leve* +1 com oito flanges em sua cabeça. O bastão concede um bônus de percepção de +1 em testes de iniciativa. Se empunhado com firmeza, o bastão permite ao portador usar *detectar o mal*, *detectar o bem*, *detectar o caos*, *detectar*

a ordem, detectar magia, discernir mentiras, luz ou *ver o invisível*. Cada uso é uma ação padrão.

Se a cabeça de um *bastão da prontidão* é plantada no solo e o possuidor a ordena a ficar em estado de alerta (uma ação padrão), o bastão consegue detectar qualquer criatura dentro de 36 metros que pretenda prejudicar o possuidor do bastão. Ao mesmo tempo, o bastão cria o efeito de uma magia *oração* sobre todas as criaturas amigáveis ao possuidor em um raio de 6 metros. Imediatamente depois disso, o bastão envia um alerta mental para essas criaturas amigáveis, advertindo-as de quaisquer criaturas hostis dentro do raio de 36 metros. Esses efeitos duram por 10 minutos, e o bastão pode dar o alerta uma vez por dia. Finalmente, o bastão pode ser usado para simular a conjuração da magia *animar objetos*, utilizando quaisquer 11 (ou menos) objetos Pequenos localizados aproximadamente no perímetro de um círculo de 1,5 metros de raio, centrado no bastão plantado no solo. Os objetos permanecem animados por 11 rodadas. O bastão pode utilizar esse efeito uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *alarme, animar objetos, detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem, detectar magia, discernir mentiras, luz, oração, ver o invisível*; **Preço** 42.500 PO

BASTÃO DA SEGURANÇA

Aura invocação forte; NC 20°

Posição nenhuma; **Preço** 61.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item cria um espaço não dimensional, um paraíso de bolso. Lá o possuidor do bastão e até 199 outras criaturas podem ficar em total segurança por um período de tempo de até 200 dias, dividido pelo número de criaturas afetadas. Todas as frações são arredondadas para baixo . Nesse paraíso de bolso, as criaturas não envelhecem e a cura natural ocorre em duas vezes a taxa normal. Água e alimentos frescos (apenas frutas e legumes) existem em abundância. O clima é confortável para todas as criaturas envolvidas.

Ativar o bastão (uma ação padrão) faz com que o portador e todas as criaturas que tocarem o bastão sejam transportados instantaneamente para o paraíso. Grandes grupos podem dar as mãos ou manter contato físico de outra forma, permitindo que todas as criaturas conectadas em um círculo ou uma corrente sejam afetadas pelo bastão. Criaturas que não querem ir podem efetuar um teste de resistência de Vontade com CD 17 para negar o efeito. Se uma ou mais criaturas são bem sucedidas em seu teste, outras criaturas além desse ponto em uma cadeia ainda podem ser afetadas pelo bastão.

Quando o efeito do bastão expira, é dispersado ou dissipado, todas as criaturas afetadas reaparecem instantaneamente no local em que estavam quando o bastão foi ativado. Se alguma coisa ocupa o espaço em que um viajante deveria retornar, seu corpo é deslocado a uma distância suficiente para ocupar o espaço necessário para a reentrada. O possuidor do bastão pode dissipar o efeito sempre que desejar antes do período máximo de tempo expirar, mas o bastão só pode ser ativado uma vez por semana.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *portal*; **Preço** 30.500 PO

BASTÃO DA SERPENTE

Aura transmutação moderada; **NC** 10°

Posição nenhuma; **Preço** 13.000 PO; **Peso** 5 Kg.

DESCRIÇÃO

Diferente da maioria dos bastões, uma extremidade deste bastão se enrola em uma espiral, e a ponta desse gancho se parece com a cabeça de uma serpente. O bastão em si tem cerca de 1 metro de comprimento e pesa 5 quilos. Ele se parece um *bordão +1/+1*. Se o usuário arremessa o bastão no chão (uma ação padrão), ele cresce e se torna uma serpente constritora até o final da rodada. A serpente obedece a todos os comandos de seu proprietário. (Em forma animal, ele mantém o bônus de melhoria de +1 em jogadas de ataque e danos possuídos na forma de bastão.) A serpente retorna a forma de bastão (uma ação de rodada completa) sempre que o seu proprietário desejar, ou sempre que ele se mover a mais de 33 metros dele. Se a forma de serpente é morta, ela retorna à forma doa bastão e não pode ser ativada novamente por três dias. O *bastão da serpente* só funciona se o seu possuidor for bondoso.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Criar Armas e Armaduras Mágicas, *metamorfose perniciosa*, o criador deve ser bondoso; **Preço** 6.500 PO

BASTÃO DA VÍBORA

Aura necromancia moderada; **NC** 10°

Posição nenhuma; **Preço** 19.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este bastão acerta como uma *maça pesada* +2. Uma vez por dia, sob comando, a cabeça da haste torna-se uma serpente real por 10 minutos. Durante esse período, qualquer ataque bem-sucedido com o bastão causa seu dano normal e também envenena a criatura alvo. Esse veneno causa 1d3 pontos de dano de Constituição por rodada por 6 rodadas. Criaturas envenenadas podem fazer um teste de resistência de Fortitude com CD 16 a cada rodada para negar o dano e acabar com a aflição. Vários golpes estendem a duração de 3 rodadas e aumentam a CD em +2 a cada golpe. O bastão só funciona se o seu possuidor for maligno.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Criar Armas e Armaduras Mágicas, *veneno*, o criador deve ser maligno; **Preço** 9.500 PO

BASTÃO DE GOVERNO

Aura encantamento forte; NC 20°

Posição nenhuma; **Preço** 60.000 PO; **Peso** 4 Kg.

DESCRIÇÃO

Este bastão parece um cetro real com valor de pelo menos 5.000 PO somente em materiais e mão de obra. O portador pode comandar a obediência e fidelidade de criaturas em um alcance de 36 metros quando ele ativa o dispositivo (uma ação padrão). Criaturas com um total de 300 Dados de Vida podem ser governadas, mas criaturas com valores de Inteligência de 12 ou acima têm direito a um teste de resistência de Vontade com CD 16 para negar o efeito. Criaturas governadas obedecem ao portador como se ele fosse seu soberano absoluto. Ainda assim, se o portador der um comando que é contrário à natureza das criaturas comandadas, a magia é quebrada. O bastão pode ser usado por um total de 500 minutos antes de desintegrar-se totalmente. Essa duração não precisa ser contínua.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *encantar monstros em massa*; **Preço** 32.500 PO

TABELA 15-14: BASTÕES

Médio	Maior	Bastão	Preço de Mercado
01–07	-	*Ampliação metamágica menor*	3.000 PO
19–28	-	*Prolongação metamágica menor*	3.000 PO
29-36	-	*Silêncio metamágico menor*	3.000 PO
37-44	-	*Imóvel*	5.000 PO
45-52	-	*Potencialização metamágica menor*	9.000 PO
53-60	01-05	*Detecção de metal e mineral*	10.500 PO
61-70	01-05	*Cancelamento*	11.000 PO
71-75	06-08	*Ampliação metamágica*	11.000 PO
76-80	09-18	*Prolongação metamágica*	11.000 PO
81-85	19-23	*Silêncio metamágico*	11.000 PO
86-90	24-28	*Maravilhas*	12.000 PO
-	29-34	*Serpente*	13.000 PO
-	35-40	*Maximização metamágica menor*	14.000 PO
-	41-46	*Aniquilação do fogo*	15.000 PO
91-93	47-50	*Víbora*	19.000 PO
94-96	51-61	*Detecção de inimigos*	23.500 PO
97-98	57-61	*Ampliação metamágica maior*	24.500 PO
99-100	62-66	*Prolongação metamágica maior*	24.500 PO
-	67-71	*Silêncio metamágico maior*	24.500 PO
-	72-76	*Esplendor*	25.000 PO
-	77-81	*Extenuante*	25.000 PO
-	82-85	*Potencialização metamágica*	32.500 PO
-	86-90	*Trovões e relâmpagos*	33.000 PO
-	91-93	Aceleração metamágica menor	35.000 PO
		Negação	37.000 PO
		Absorção	50.000 PO
		Açoite	50.000 PO
		Maximização metamágica	54.000 PO
		Governo	60.000 PO
		Segurança	61.000 PO
		Grande poder	70.000 PO
		Potencialização metamágica maior	73.000 PO
		Aceleração metamágica	75.500 PO
		Prontidão	85.000 PO
		Maximização metamágica maior	121.500 PO
		Aceleração metamágica maior	170.000 PO

BASTÃO DO AÇOITE

Aura encantamento moderado; **NC** 9º
Posição nenhuma; **Preço** 50.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Ao comando de quem empunha o bastão, ele é ativado e transforma-se de um bastão com uma aparência normal em um *mangual atroz +3/+3*. O mangual atroz é uma arma dupla, o que significa que cada uma das cabeças da arma pode ser usada para o ataque. O portador pode efetuar um ataque extra (com a segunda cabeça) ao custo de fazer todos os ataques dessa rodada com uma penalidade de -2 (como se ele possuísse o talento Combater com Duas Armas).

Uma vez por dia, o portador pode usar uma ação livre para fazer com que o bastão lhe conceda um bônus de deflexão de +4 em sua Classe de Armadura e um bônus de +4 em testes de resistência por 10 minutos. O bastão não precisa estar em forma de arma para conceder esse benefício.

O transformar em uma arma ou de volta em um bastão é uma ação de movimento.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Criar Armas e Armaduras Mágicas, *benção*; **Preço** 25.000 PO

BASTÃO DO CANCELAMENTO

Aura abjuração forte; **NC** 17º
Posição nenhuma; **Preço** 11.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este temido bastão é uma desgraça para itens mágicos, pois seu toque drena um item de todas as suas propriedades mágicas. O item tocado deve fazer um teste de resistência de Vontade com CD 23 para evitar que o bastão drene todas as suas propriedades mágicas. Se uma criatura empunha o item alvo no momento do toque, o item pode usar o bônus de Vontade de quem o empunha no lugar de seu próprio, se o bônus do titular é melhor. Nesses casos, o contato é feito com uma jogada de ataque de toque corpo a corpo. Após drenar um item, o bastão torna-se frágil e não pode ser usado novamente. Itens drenados podem apenas ser restaurados por um *desejo* ou *milagre*.

Se uma *esfera de aniquilação* e um *bastão do cancelamento* negam um ao outro, nada pode restaurar qualquer um deles.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *disjunção do mago*; **Preço** 5.500 PO

BASTÃO DO ESPLENDOR

Aura invocação e transmutação forte; **NC** 12º
Posição nenhuma; **Preço** 25.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

O possuidor deste bastão fantasticamente cravejado de joias recebe um bônus de melhoria de +4 para seu valor de Carisma enquanto ele empunha ou carrega o item. Uma vez por dia, o bastão o permitirá trajar roupas criadas magicamente dos tecidos mais finos, além de adornos de peles e joias.

A vestimenta criada pela magia do bastão permanece em existência por 12 horas. No entanto, se o possuidor tentar vender ou doar qualquer parte dele, ou então usá-lo como um componente de magia ou algo semelhante, toda a vestimenta desaparece imediatamente. O mesmo se aplica caso o tecido seja tirado à força. O valor do traje nobre criado pelo bastão varia de 7.000 a 10.000 PO (1d4+6 x 1.000 PO) -1.000 PO somente para o tecido, 5.000 PO para as peles e o restante para as joias usadas no acabamento (máximo de vinte pedras preciosas, com valor máximo de 200 PO cada).

Além disso, o bastão tem um segundo poder especial, utilizável uma vez por semana. Quando comandado, ele cria um enorme pavilhão de seda com 20 metros de diâmetro, digno de um rei.

Dentro da tenda móveis temporários e alimentos adequados para o esplendor do pavilhão são suficientes para entreter até 100 pessoas. A tenda e seus adornos duram por 1 dia. Ao final desse tempo, a tenda e todos os objetos associados (incluindo todos os itens que foram levados para fora da tenda) desaparecem.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *esplendor da águia, fabricar, criar itens temporários*; **Preço** 12.500 PO.

BASTÃO DO GRANDE PODER

Aura encantamento, evocação, necromancia e transmutação forte; NC 19°

Posição nenhuma; **Preço** 70.000 PO; **Peso** 5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este bastão tem funções que são similares à magia, e também pode ser usado como uma arma mágica de vários tipos. Além disso, ele tem vários usos mais mundanos. O *bastão do grande poder* é de metal e mais espesso do que outros bastões, com uma cabeça de flanges de um lado e seis botões ao longo de seu comprimento. Empurrar qualquer um dos botões do bastão é uma ação equivalente a sacar uma arma, e este bastão pesa 5 quilos.

As seguintes funções similares à magia do bastão podem ser usadas uma vez por dia.

• *Imobilizar pessoas* sobre uma criatura tocada, se o portador assim comandar (teste de resistência de Vontade com CD 14 anula). O portador deve optar por usar esse poder (uma ação livre) e, em seguida, ser bem sucedido em um ataque de toque corpo a corpo para ativar o poder. Se o ataque falhar, o efeito é perdido.

• *Medo* sobre todos os inimigos que possam enxergar o bastão, se o portador assim o desejar (teste de resistência de Vontade com CD 16 para efeito parcial). Invocar esse poder é uma ação padrão.

• Causar 2d4 pontos de dano a um oponente com um ataque de toque bem sucedido (teste de resistência de Vontade com CD 17 para metade) e curar o portador do bastão a mesma quantidade de pontos. O portador deve optar por usar esse poder antes de atacar, como em *imobilizar pessoas*.

As seguintes funções do bastão não possuem limite de uso.

• Na sua forma normal, o bastão pode ser usado como uma *maça leve +2*.

• Quando o botão 1 é aperado, o bastão se torna uma *espada flamejante +1*. Uma lâmina brota da cabeça, com ela tornando-se o punho da espada. A arma se estende até um comprimento total de 1 metro.

• Quando o botão 2 é pressionado, o bastão se torna um *machado de batalha +4*. Aa lâminas largas brotam da cabeça, e a peça se alonga até fica com 1 metro de comprimento.

• Quando o botão 3 é pressionado, o bastão se torna uma *lança curta +3* ou uma *lança longa +3*. A lâmina da lança brota sobre onde ficava a cabeça da maça e o cabo pode ser aumentado em até 4 metros (a escolha do portador) para um comprimento total que varia de 2 metros a 5 metros. No seu comprimento de 5 metros, o bastão pode ser utilizado como uma lança de cavalaria.

As seguintes funções do bastão também não possuem limites de uso.

• Haste de escalada/escada. Quando o botão 4 é pressionado, um cravo que pode se ancorado em uma pedra brota da cabeça da maça, enquanto na outra extremidade brotam três ganchos afiados. O bastão alonga-se entre 1,5 e 16 metros em uma única rodada, parando quando o botão 4 é empurrado novamente. Barras horizontais de 10 centímetros de comprimento dobrar para os lados, com trinta centímetros de distância entre eles. O bastão fica firmemente preso pelo cravo e ganchos e pode suportar até 2.000 quilos. O portador pode retrair a haste ao pressionar o botão 5.

• A função de escada pode ser utilizada para forçar portas. O portador planta base do bastão a menos de 10 metros da porta que ele deseja forçar, alinha corretamente e, em seguida, aperta o botão 4. A força exercida tem um modificador de Força de +12.

• Quando o botão 6 é pressionado, o bastão indica o norte magnético e dá ao portador o conhecimento de sua profundidade aproximada em relação à superfície ou sua altura acima dela.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Bastão, *força do touro, medo, lâmina de chamas, imobilizar pessoas, causar ferimentos leves*; **Preço** 35.000 PO

BASTÃO DO SILÊNCIO METAMÁGICO

Aura forte (sem escola); NC 17°

Posição nenhuma; **Preço** 3.000 PO (menor), 11.000 PO (normal), 24.500 PO (maior); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quem empunhar este bastão pode conjurar até três magias que são silenciadas como sob o efeito do talento Magia Silenciosa.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Magia Silenciosa; **Preço** 1.500 PO (menor), 5.500 PO (normal), 12.250 PO (maior)

BASTÃO DOS TROVÕES E RELÂMPAGOS

Aura evocação moderada; NC 9°

Posição nenhuma; **Preço** 33.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Construído em ferro com rebites de prata, este bastão tem as características de uma *maça leve +2*. Seus outros poderes são os seguintes:

• **Trovão:** Uma vez por dia, o bastão pode atacar como uma *maça leve +3*, e o adversário atingido fica atordoado pelo barulho do impacto do bastão (teste de resistência de Fortitude com CD 16 nega). Ativar esse poder sônico conta como uma ação livre, e ele funciona se o portador atingir um oponente dentro de 1 rodada.

• **Relâmpago:** Uma vez por dia, quando o portador desejar, uma pequena faísca de eletricidade pode saltar do bastão quando ele atingir um oponente e causar o dano normal de uma *maça leve +2* (1d6+2) mais 2d6 pontos de dano por eletricidade extra. Mesmo que o bastão não acerte o alvo com uma jogada normal de ataque, contanto que a jogada seja boa o suficiente para contar como um ataque de toque corpo a corpo bem sucedido, os 2d6 pontos de dano por eletricidade podem ser aplicados. O portador ativa esse poder como uma ação livre, e ele funciona se o portador atingir um oponente dentro de 1 rodada.

• **Estrondo:** Uma vez por dia, com uma ação padrão o portador pode fazer com que o bastão crie um barulho ensurdecedor, como a magia *grito* (teste de resistência de Fortitude com CD 16 para dano parcial, causando 2d6 pontos de dano sônico e deixando o alvo surdo por 2d6 rodadas).

• **Descarga Elétrica:** Uma vez por dia, com uma ação padrão o portador pode fazer o bastão disparar um raio de 1,5 metros de largura (9d6 pontos de dano de eletricidade, teste de resistência

de Reflexos com CD 16 para metade do dano) a um alcance de 66 metros.

- **Trovão e Relâmpago :** Uma vez por semana, com uma ação padrão o portador do bastão pode combinar o trovão descrito acima com um relâmpago. O trovão afeta todos dentro de 3 metros do relâmpago. A descarga elétrica causa 9d6 pontos de dano por eletricidade (conte os dados com resultado de 1 ou 2 como 3, para um resultado entre 27-54 pontos), e o estrondo causa 2d6 pontos de dano sônico. Um único teste de resistência de Reflexos com CD 16 aplica-se para ambos os efeitos.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Bastão, *relâmpago*, *grito*; **Preço** 16.500 PO

BASTÃO EXTENUANTE

Aura necromancia forte; NC 13º

Posição nenhuma; **Preço** 25.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Um *bastão extenuante* age como uma maça leve +1 que não causa dano em pontos de vida. Esse bastão causa 1d4 pontos de dano de Força e 1d4 pontos de dano de Constituição por golpe a qualquer criatura que tocar (um ataque de toque corpo a corpo). Se o portador faz um acerto crítico, o dano ao valor de habilidade se torna permanente. Em ambos os casos, o defensor nega o efeito com um teste de resistência de Fortitude com CD 17.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, Criar Armas e Armaduras Mágicas, *contágio*; **Preço** 12.500 PO

BASTÃO IMÓVEL

Aura transmutação moderada; **NC** 10º

Posição nenhuma; **Preço** 5.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este bastão se parece com uma barra de ferro plana, com um pequeno botão em uma extremidade. Quando o botão é pressionado (uma ação de movimento), o bastão não se move de sua posição, mesmo se ficar num lugar que desafia a gravidade. Assim, o proprietário pode levantar ou colocar a haste onde desejar, pressionar o botão e o soltar. Vários *bastões imóveis* podem até mesmo fazer uma escada quando usados em conjunto (embora apenas dois sejam necessários). Um *bastão imóvel* pode suportar até 4.000 quilos antes de cair no chão. Se uma criatura empurra um *bastão imóvel*, ele deve fazer um teste de Força com CD 30 para mover a barra até 3 metros em uma única rodada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Bastão, *levitação*; **Preço** 2.500 PO

BASTÕES METAMÁGICOS

Bastões metamágicos mantém a essência de um talento metamágico, permitindo ao usuário aplicar os efeitos metamágicos a magias conjuradas por ele. Isso não muda a cota da magia alterada. Todos os bastões aqui descritos são ativados pelo uso (porém conjurar magias em uma área ameaçada ainda causa um ataque de oportunidade). Um conjurador só pode usar um bastão metamágico em uma magia determinada, mas é permitido combinar um bastão metamágico com um talento metamágico do portador do bastão.

Nesse caso, apenas os talentos possuídos pelo portador ajustam o nível da magia que é conjurada.

A posse de um bastão metamágico não confere o talento associado ao proprietário, apenas a capacidade de usar o talento um determinado número de vezes por dia. Um feiticeiro ainda deve usar uma ação de rodada completa ao usar um bastão metamágico, como se usasse um talento metamágico que ele possui (exceto para bastões da aceleração metamágica, que podem ser usados como uma ação rápida).

Bastões Metamágicos Menores e Maiores: bastões metamágicos normais podem ser usados com magias de 6º nível ou menor. Bastões menores podem ser usados com magias de 3º nível ou menor, enquanto bastões maiores podem ser usados com magias de 9º nível ou menor.

d%	Efeito Maravilhoso
01–05	Lentidão no alvo por 10 rodadas (teste de resistência de Vontade com CD 15 nega).
06–10	Fogo das fadas cerca o alvo.
11–15	Ilude o portador por 1 rodada a acreditar que o bastão funciona como indicado em uma segunda jogada (sem teste de resistência).
16–20	Rajada de vento, mas com força de tempestade de vento (teste de resistência de Fortitude com CD 14 nega).
21–25	Portador lê os pensamentos superficiais do alvo (como em detectar pensamento) por 1d4 rodadas (sem teste de resistência).
26–30	Névoa fétida aparece dentro de um raio de 10 metros (teste de resistência de Fortitude CD 15 nega).
31–33	Chuva pesada cai por 1 rodada dentro de um raio de 20 metros centrado em quem empunhar o bastão.
34–36	Convoca um animal. Um rinoceronte (01–25 em um d%), elefante (26–50) ou um camundongo (51–100).
37–46	Relâmpago (63 m de comprimento, 1,5 m de largura), 6d6 pontos de dano (teste de resistência de Reflexos com CD 15 para metade do dano).
47–49	Um bando de 600 borboletas brota do bastão e revoa por duas rodadas, cegando a todos dentro de um raio de 7,5 metros. (Teste de resistência de Reflexos com CD 14 nega).
50–53	Aumentar pessoa no alvo, se ele estiver dentro de um alcance de 20 metros do bastão (teste de resistência de Fortitude com CD 13 nega).
54–58	Escuridão em um hemisfério com 10 metros de raio, centrado a 10 metros do bastão.
59–62	Grama cresce em uma área de 50 metros quadrados próxima ao bastão, ou grama já existente cresce até 10 vezes seu tamanho normal.
63–65	Torna etéreo qualquer objeto não vivo de até 500 quilos e que ocupe até 10 metros cúbicos.
66–69	Reduz o portador em duas categorias de tamanho (sem teste de resistência) por 1 dia.
70–79	Bola de fogo centrado no alvo ou 40 metros adiante, causando 6d6 pontos de dano (teste de resistência de Reflexos com CD 15 para metade).
80–84	O portador do bastão fica sob o efeito da magia invisibilidade.
85–87	Folhas crescem no alvo desde que ele esteja a até 20 metros do bastão. Elas duram 24 horas.
88–90	10–40 gemas, no valor de 1 PO cada, são disparadas em uma torrente com alcance de 10 metros. Cada gema causa 1 ponto de dano a qualquer criatura em seu caminho: jogue 5d4 para definir o número de acertos e os divida entre os alvos disponíveis.

91–95	Cores difusas dançam e brincam sobre uma área de 10 metros quadrados próxima do bastão. Criaturas nessa área ficam cegas por 1d6 rodadas (teste de resistência de Fortitude com CD 15 nega).
96-97	O portador (50% chance) ou o alvo (50% chance) tornam-se permanentemente azuis, verdes ou púrpuras (sem teste de resistência).
98-100	Carne em pedra (ou pedra em carne se o alvo for de pedra) desde que o alvo esteja dentro de um alcance de 20 metros. (teste de resistência de Fortitude com CD 18 nega).

PERGAMINHOS

Um pergaminho é uma magia (ou coleção de magias) que foi armazenada na forma escrita. Uma magia em um pergaminho pode ser utilizada apenas uma vez. A escrita desaparece do pergaminho quando a magia é ativada. Usar um pergaminho é basicamente igual a conjurar uma magia. O preço de um pergaminho é igual ao nível da magia x o nível de conjurador do criador × 25 PO. Se o pergaminho utiliza um componente material, ele é adicionado ao preço base e de criação. A tabela 15-15 informa os preços para pergaminhos criados no nível de conjurador mais baixo possível para cada classe de conjurador. Note que algumas magias aparecem em diferentes níveis para diferentes conjuradores. O nível de tais magias depende do conjurador que escreveu o pergaminho.

Descrição Física: Um pergaminho é uma folha de papel velino ou papel de alta qualidade. Com uma área de cerca de 20 centímetros de largura e 30 centímetros de comprimento, é grande o suficiente para manter uma magia. A folha é reforçada na parte superior e na parte inferior com tiras de couro ligeiramente mais longas do que a folha. Um pergaminho que contém mais de uma magia tem a mesma largura (cerca de 20 centímetros), mas possui 30 centímetros ou mais para cada magia adicional. Pergaminhos que possuem três ou mais magias são geralmente equipados com barras de reforço em cada extremidade, no lugar das tiras de couro. Um pergaminho tem CA 9, 1 ponto de vida, dureza 0 e uma CD 25 para quebrá-lo.

Para protegê-lo de pregas ou lacerações, um pergaminho é enrolado a partir de ambas as extremidades para formar um cilindro duplo. (Isso também ajuda o usuário a desenrolar o pergaminho rapidamente). O pergaminho é colocado em um tubo de marfim, jade, couro, metal ou madeira. A maioria dos gabinetes para pergaminhos são inscritos com símbolos mágicos que muitas vezes identificam o proprietário ou as magias armazenadas nos pergaminhos que estão dentro. Os símbolos, por vezes, escondem armadilhas mágicas.

Ativação: Para ativar um pergaminho, um conjurador deve ler a magia escrita nele. Isto envolve vários passos e condições.

Decifrar o que Está Escrito: A escrita em um pergaminho deve ser decifrada antes de um personagem poder usá-lo ou saber exatamente qual magia ele contém. Isso requer uma conjuração de *ler magias* ou um teste bem sucedido de Artes Mágicas (CD 20 + nível da magia). Decifrar um pergaminho é uma ação de rodada completa.

Decifrar um pergaminho para determinar o seu conteúdo não ativa a sua magia, a menos que se trate de um pergaminho amaldiçoado especialmente preparado. Um personagem pode decifrar a escrita em um pergaminho com antecedência, para que ele possa passar diretamente para a etapa seguinte, quando chega a hora de usar o pergaminho.

Ativar a Magia: Ativar um pergaminho requer a leitura da magia escrita no pergaminho. O personagem deve ser capaz de ver e ler o que está escrito nele. A ativação de uma magia não requer componentes materiais ou de foco. (O criador do pergaminho já usou os componentes no momento em que ele escreveu o pergaminho.) Note que algumas magias só são eficazes quando conjuradas sobre um item ou itens. Nesse caso, o usuário do pergaminho deve fornecer o item ao ativar a magia. Ativar uma magia de um pergaminho está sujeito a interrupções, assim como acontece ao conjurar uma magia normalmente preparada. Usar um pergaminho é como conjurar uma magia para fins de chance de falha arcana.

Para ter alguma chance de ativar uma magia de um pergaminho, quem o usa deve atender aos seguintes requisitos:

- A magia deve ser do tipo correto (arcano ou divino). Conjuradores arcanos (magos, feiticeiros e bardos) só podem usar pergaminhos contendo magias arcanas, e conjuradores divinos (clérigos, druidas, paladinos e patrulheiros) só podem usar pergaminhos contendo magias divinas. (O tipo de pergaminho que um personagem cria também é determinado por sua classe);
- O usuário deve ter a magia em sua lista de classe;
- O usuário deve ter o valor de habilidade necessário;

Se o usuário preenche todos os requisitos citados acima, e seu nível de conjurador é, pelo menos, igual ao nível de conjurador da magia, ele pode ativar automaticamente a magia sem um teste. Se ele contempla todos os três requisitos, mas seu nível de conjurador é menor do que o nível de conjurador da magia no pergaminho, então ele tem que fazer um teste de nível de conjurador (CD = nível de conjurador do pergaminho + 1) para conjurar a magia com sucesso. Se falhar, o usuário deve fazer um teste de Sabedoria com CD 5 para evitar um acidente (consulte acidentes com pergaminhos). Uma jogada de 1 natural é sempre uma falha, quaisquer que sejam os modificadores. Ativar um pergaminho é uma ação padrão (ou o tempo de conjuração da magia, o que for maior) e provoca ataques de oportunidade exatamente como conjurar a magia o faria.

Determine o Efeito: Uma magia ativada com sucesso a partir de um pergaminho funciona exatamente como uma magia preparada e conjurada pelo caminho normal. Suponha que o nível de conjurador da magia do pergaminho está sempre no nível mínimo necessário para conjurar a magia para o personagem que escreveu o pergaminho, a menos que o escriba especificamente tenha desejado o contrário.

A escrita de uma magia ativada desaparece do pergaminho quando a magia é conjurada.

Acidentes com Pergaminhos: Quando um acidente acontece, a magia no pergaminho tem um efeito invertido ou prejudicial. Possíveis acidentes são dados abaixo:.

- Uma onda de energia mágica descontrolada causa 1d6 pontos de dano por nível da magia ao usuário do pergaminho.
- A magia atinge o usuário do pergaminho ou um aliado, em vez do alvo escolhido, ou um alvo aleatório nas proximidades, se o alvo era o usuário do pergaminho.
- A magia entra em vigor em algum local aleatório dentro de seu alcance.

• O efeito da magia sobre o alvo é contrário ao efeito normal da magia.

• O usuário do pergaminho sofre algum efeito menor, mas bizarro, relacionado com a magia de alguma forma. A maioria desses efeitos deve durar apenas o tempo da magia original ou 2d10 minutos para magias instantâneas.

• Algum item inócuo, ou mais de um, aparece na área da magia.

• A magia tem seu efeito retardado. Em algum momento dentro das próximas 1d12 horas, a magia é ativada. Se o usuário do pergaminho foi o alvo, o efeito da magia age normalmente. Se o usuário não era o alvo, a magia segue na direção aproximada do alvo original até o alcance máximo da magia, caso o alvo tenha se afastado.

Tabela 15-15: Pergaminhos

Menor	Médio	Maior	Nível de Magia	Nível de Conjurador
01–05	-	-	0	1º
06-50	-	-	1º	1º
51-95	01-05	-	2º	3º
96-100	06-65	-	3º	5º
-	66-95	01-05	4º	7º
-	96-100	06-10	5º	9º
-	-	51-70	6º	11º
-	-	71-85	7º	13º
-	-	86-95	8º	15º
-	-	96-100	9º	17º

Preço dos Pergaminhos

Nível da Magia	Clérigo, Druida, Mago	Feiticeiro	Bardo	Paladino, Patrulheiro
0	12,5 PO	12,5 PO	12,5 PO	-
1º	25 PO	25 PO	25 PO	25 PO
2º	150 PO	200 PO	200 PO	200 PO
3º	375 PO	450 PO	525 PO	525 PO
4º	700 PO	800 PO	1.000 PO	1.000 PO
5º	1.125 PO	1.250 PO	1.625 PO	-
6º	1.650 PO	1.800 PO	2.400 PO	-
7º	2.275 PO	2.450 PO	-	-
8º	3.000 PO	3.200 PO	-	-
9º	3.825 PO	4.050 PO	-	-

Cajados

Um cajado é uma haste longa que armazena várias magias. Ao contrário das varinhas, que podem conter uma grande variedade de magias, cada cajado é de um tipo específico e detém magias específicas. Um cajado possui 10 cargas quando criado.

Descrição Física: A medida de um cajado típico fica por volta de 1,30 metros a 2,30 metros de comprimento e tem entre 5 e 7,5 centímetros de espessura, pesando cerca de 2,5 quilos. A maioria dos cajados é de madeira, com os mais exóticos de osso, metal ou mesmo de vidro. O cajado, muitas vezes, tem uma joia ou algum adorno em sua ponta ou possui uma ponteira em metal em uma ou ambas as extremidades. Os cajados são, muitas vezes, decorados com entalhes ou runas. Um cajado típico serve como uma bengala, bordão ou porrete. Ele tem CA 7, 10 pontos de vida, dureza 5 e uma CD 24 para quebrá-lo.

Tabela 15-16: Cajados

Médio	Maior	Cajado	Preço de Mercado
01-15	01-03	*Encanto*	16.500 PO
16-30	04-09	*Fogo*	17.750 PO
31-40	10-11	*Enxame de insetos*	24.750 PO
41-55	12-17	*Alteração de tamanho*	27.750 PO
56-75	18-19	*Cura*	29.000 PO
76-90	20-24	*Frio*	48.250 PO
91-95	25-31	*Iluminação*	56.250 PO
96-100	32-38	*Defesa*	58.250 PO
-	39-43	*Abjuração*	65.000 PO
-	44-48	*Invocação*	65.000 PO
-	49-53	*Adivinhação*	65.000 PO
-	54-58	*Encantamento*	65.000 PO
-	59-63	*Evocação*	65.000 PO
-	64-68	*Ilusão*	65.000 PO
-	69-73	*Necromancia*	65.000 PO
-	74-77	*Transmutação*	73.500 PO
-	78-82	*Terra e pedra*	80.500 PO
-	83-87	*Floresta*	101.250 PO
-	88-92	*Vida*	155.750 PO
-	93-97	*Passagem*	170.500 PO
-	98-100	*Poder*	211.000 PO

Ativação: Cajados usam o método de ativação por gatilho de magia, então conjurar a magia de um cajado, geralmente é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. (Se a magia conjurada possui um tempo de execução mais longo que uma ação padrão, no entanto, o mesmo tempo é necessário para conjurar a magia de um cajado).

Para ativar um cajado, um personagem deve empunhá-lo com pelo menos uma mão (ou o que passa por uma mão para criaturas não-humanoides).

Qualidades Especiais: Jogue um d%. Um resultado de 01-30 indica que alguma coisa (seu design, uma inscrição ou característica semelhante) fornece uma pista sobre a função do cajado, e 31-100 indica que não há nenhum diferencial.

Usar Cajados: Cajados utilizam o valor de habilidade do portador e talentos relevantes para definir a CD dos testes de resistência contra suas magias. Ao contrário de outros tipos de itens mágicos, o portador pode usar seu nível de conjurador ao ativar o poder de um cajado se esse valor for maior do que o nível de conjurador do cajado.

Isso significa que os cajados são muito mais potentes nas mãos de um mago poderoso. Como eles usam o valor de habilidade do portador para definir a CD do teste da magia, magias de um cajado são muitas vezes mais difíceis de resistir do que as magias conjuradas por outros itens mágicos, que normalmente utilizam a pontuação mínima necessária para conjurar a magia. Não somente os aspectos da magia que dependem do nível de conjurador (alcance, duração e assim por diante) são potencialmente maiores, mas as magias conjuradas por um cajado também são mais difíceis de dissipar e possuem uma melhor chance de superar a resistência à magia do alvo.

Cajados contém um máximo de 10 cargas. Cada magia de um cajado consome uma ou mais cargas. Quando um cajado fica sem cargas, ele não pode ser usado até que seja recarregado. Todas as manhãs, quando um mago prepara magias ou recupera sua cota de magias, ele também pode imbuir um cajado com uma parcela de seu poder, desde que uma ou mais das magias conjuradas pelo cajado esteja em sua lista de magias e ele seja capaz de conjurar pelo menos uma das magias. Imbuir um cajado com esse poder restaura uma carga, mas o conjurador deve renunciar a uma magia preparada ou cota de magia de um nível igual ao nível mais alto nível conjurador pelo cajado. Por exemplo, um mago de 9º nível com um *cajado do fogo* poderia imbuir o cajado com uma carga por dia, utilizando-se de uma de suas quatro magias de 4º nível. O cajado não pode receber mais de uma carga por dia e um conjurador não pode imbuir mais de um cajado por dia.

Além disso, um cajado pode reter uma magia de qualquer nível, ao contrário de uma varinha, que é limitada a magias de até 4º nível. O nível mínimo de conjurador de um cajado é 8º.

CAJADO DA ABJURAÇÃO

Aura abjuração forte; **NC** 13º
Posição nenhuma; **Preço** 82.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Normalmente esculpido a partir do coração de um carvalho antigo ou outra árvore de grande porte, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Dissipar magia* (1 carga)
- *Resistir energia* (1 carga)
- *Escudo arcano* (1 carga)
- *Expulsão* (2 cargas)
- *Globo de invulnerabilidade menor* (2 cargas)
- *Repulsão* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *expulsão, dissipar magia, globo de invulnerabilidade menor, repulsão, resistir energia, escudo arcano*; **Preço** 41.000 PO

CAJADO DA ADIVINHAÇÃO

Aura adivinhação forte; **NC** 13º
Posição nenhuma; **Preço** 82.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Feito a partir de um flexível salgueiro, muitas vezes com uma ponta bifurcada, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Detectar portas secretas* (1 carga)
- *Localizar objetos* (1 carga)
- *Idiomas* (1 carga)
- *Localizar criatura* (2 cargas)
- *Olhos observadores* (2 cargas)
- *Visão da verdade* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *detector portas secretas, localizar criatura, localizar objetos, olhos observadores, idiomas, visão da verdade*; **Preço** 41.000 PO

CAJADO DA ALTERAÇÃO DE TAMANHO

Aura transmutação moderada; **NC** 8º
Posição nenhuma; **Preço** 26.150 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cajado de madeira escura é relativamente mais forte e resistente do que a maioria dos cajados mágicos, com um nó retorcido e trançado, de madeira, na extremidade superior. Ele permite a utilização das seguintes magias:

- *Aumentar pessoa* (1 carga)
- *Reduzir pessoa* (1 carga)
- *Encolher item* (2 cargas)
- *Aumentar pessoas em massa* (3 cargas)
- *Reduzir pessoas em massa* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *aumentar pessoa, aumentar pessoas em massa, reduzir pessoa em massa, reduzir pessoa, encolher item*; **Preço** 13.075 PO

CAJADO DA INVOCAÇÃO

Aura invocação forte; **NC** 13º
Posição nenhuma; **Preço** 82.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cajado é geralmente feito de freixo ou nogueira, e possui entalhes ornamentais de muitos tipos diferentes de criaturas. Ele permite a utilização das seguintes magias:

- *Névoa fétida* (1 carga)
- *Convocar enxame* (1 carga)
- *Servo invisível* (1 carga)
- *Névoa mortal* (2 cargas)
- *Criar itens efêmeros* (2 cargas)
- *Convocar criaturas VI* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *névoa mortal, criar itens efêmeros, névoa fétida, convocar criaturas VI, convocar enxame, servo invisível*; **Preço** 41.000 PO

CAJADO DA CURA

Aura conjuração moderada; **NC** 8º
Posição nenhuma; **Preço** 29.600 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cajado de freixo branco é decorado com runas de prata entalhadas. Ele permite a utilização das seguintes magias:

- *Curar ferimentos graves* (1 carga)
- *Restauração menor* (1 carga)
- *Remover cegueira/surdez* (2 cargas)
- *Remover doenças* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *curar ferimentos graves, restauração menor, remover cegueira/surdez, remover doenças*; **Preço** 14.800 PO

CAJADO DA DEFESA

Aura abjuração forte; **NC** 15º
Posição nenhuma; **Preço** 62.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

O *cajado da defesa* é um cajado de madeira polida de aparência simples que pulsa com energia quando empunhado defensivamente. Ele permite a utilização das seguintes magias:

- *Escudo arcano* (1 carga)
- *Escudo da fé* (1 carga)
- *Proteger outro* (1 carga)
- *Escudo da ordem* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *escudo arcano, escudo da fé, escudo da ordem, proteger outro*, o criador deve ser ordeiro; **Preço** 31.000 PO

CAJADO DA EVOCAÇÃO

Aura evocação forte; **NC** 13º
Posição nenhuma; **Preço** 82.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cajado de nogueira ou teixo polido permite o uso das seguintes magias:

- *Bola de fogo* (1 carga)
- *Misseis Mágicos* (1 carga)
- *Estilhaçar* (1 carga)
- *Tempestade glacial* (2 cargas)
- *Muralha de energia* (2 cargas)
- ***Corrente de relâmpagos*** (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *corrente de relâmpagos, bola de fogo, tempestade glacial, mísseis mágicos, estilhaçar, muralha de energia*; **Preço** 41.000 PO

CAJADO DA FLORESTA

Aura escolas variadas forte; **NC** 13º
Posição nenhuma; **Preço** 100.400 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Aparecendo ter crescido naturalmente em sua forma, este cajado de carvalho, freixo ou teixo permite o uso das seguintes magias:

- *Encantar animais* (1 carga)
- *Falar com os animais* (1 carga)
- *Pele de árvore* (2 cargas)
- *Convocar aliado da natureza VI* (3 cargas)
- *Muralha de espinhos* (3 cargas)
- *Animar plantas* (4 cargas)

O cajado pode ser utilizado como uma arma, funcionando como um *bordão* +2. O *cajado da floresta* também permite que seu portador conjure *passos sem pegadas* à vontade, sem custo de cargas. Esses dois atributos continuam a funcionar mesmo depois de todas as cargas serem gastas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Armas e Armaduras Mágicas, Criar Cajado, *animar plantas, pele de árvore, encantar animais, passos sem pegadas, falar com os animais, convocar aliado da natureza VI, muralha de espinhos*; **Preço** 50.500 PO

CAJADO DA ILUMINAÇÃO

Aura evocação forte; **NC** 15º
Posição nenhuma; **Preço** 51.500 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cajado é geralmente revestido de prata e decorado com raios solares. Ele permite a utilização das seguintes magias:

- *Globos de Luz* (1 carga)

- *Brilho* (1 carga)
- *Luz do dia* (2 cargas)
- *Explosão solar* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *globos de luz, luz do dia, brilho, explosão solar*; **Preço** 20.750 PO

CAJADO DA ILUSÃO

Aura ilusão forte; **NC** 13º

Posição nenhuma; **Preço** 82.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cajado é feito de ébano ou outra madeira escura e esculpida em uma forma retorcida, caneladas ou em espiral. Ele permite a utilização das seguintes magias:

- *Disfarçar-se* (1 carga)
- *Imagem maior* (1 carga)
- *Reflexos em Espelhos* (1 carga)
- *Imagem persistente* (2 cargas)
- *Padrão prismático* (2 cargas)
- *Despistar* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *disfarçar-se, imagem maior, reflexos em Espelhos, imagem persistente, despistar, padrão prismático*; **Preço** 41.000 PO

CAJADO DA NECROMANCIA

Aura necromancia forte; **NC** 13º

Posição nenhuma; **Preço** 82.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cajado é feito de ébano ou outra madeira escura e esculpida com imagens de ossos e crânios, entrelaçados a runas tortuosas. Ele permite a utilização das seguintes magias:

- *Causar medo* (1 carga)
- *Toque do carniçal* (1 carga)
- *Imobilizar mortos-vivos* (1 carga)
- *Dreno temporário* (2 cargas)
- *Ondas da exaustão* (2 cargas)
- *Círculo da morte* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *causar medo, círculo da morte, dreno temporário, toque do carniçal, imobilizar mortos-vivos, ondas da exaustão*; **Preço** 41.000 PO

CAJADO DA PASSAGEM

Aura escolas variadas forte; **NC** 17º

Posição nenhuma; **Preço** 206.900 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este poderoso item permite a utilização das seguintes magias:

- *Porta dimensional* (1 carga)
- *Criar passagens* (1 carga)
- *Teleporte maior* (2 cargas)
- *Passagem invisível* (2 cargas)
- *Projeção astral* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *projeção astral, porta dimensional, teleporte maior, criar passagens, passagem invisível*; **Preço** 115.950 PO

CAJADO DA TERRA E PEDRA

Aura transmutação moderada; **NC** 11º

Posição nenhuma; **Preço** 85.800 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cajado tem em sua ponta uma esmeralda do tamanho de um punho cerrado que brilha com poder. Ele permite a utilização das seguintes magias:

- *Mover terra* (1 carga)
- *Criar passagens* (1 carga)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *mover terra, criar passagens*; **Preço** 42.900 PO

CAJADO DA TRANSMUTAÇÃO

Aura transmutação forte; **NC** 13º

Posição nenhuma; **Preço** 82.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cajado é geralmente esculpido ou decorado com madeira petrificada ou osso fossilizado, gravado com runas minúsculas mas complexas. Ele permite a utilização das seguintes magias:

- *Alterar-se* (1 carga)
- *Piscar* (1 carga)
- *Recuo acelerado* (1 carga)
- *Metamorfose perniciosa* (2 cargas)
- *Metamorfose* (2 cargas)
- *Desintegrar* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *alterar-se, metamorfose perniciosa, piscar, desintegrar, recuo acelerado, metamorfose*; **Preço** 41.000 PO

CAJADO DA VIDA

Aura conjuração moderada; **NC** 11º

Posição nenhuma; **Preço** 109.400 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Um *cajado da vida* é feito de carvalho polido grosso revestido em ouro e decorado com runas sinuosas. Esse cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Cura plena* (1 carga)
- *Reviver os mortos* (5 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *cura plena, reviver os mortos*; **Preço** 79.700 PO

CAJADO DO ENCANTAMENTO

Aura encantamento forte; **NC** 13º

Posição nenhuma; **Preço** 82.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Muitas vezes feito de macieira e coberto com um cristal claro, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Riso histérico* (1 carga)
- *Sono* (1 carga)
- *Sugestão* (1 carga)
- *Desespero esmagador* (2 cargas)
- *Névoa mental* (2 cargas)
- *Sugestão em massa* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, desespero esmagador, *Riso histérico, sugestão em massa, névoa mental, sono, sugestão*; **Preço** 41.000 PO

CAJADO DO ENCANTO

Aura encantamento moderado; **NC** 8º

Posição nenhuma; **Preço** 17.600 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Feito de madeira moldada, torcida e esculpida de forma ornamental, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Encantar pessoas* (1 carga)
- *Encantar monstros* (2 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *encantar pessoas, encantar monstros*; **Preço** 8.800 PO

CAJADO DO ENXAME DE INSETOS

Aura conjuração moderada; NC 9º

Posição nenhuma; **Preço** 22.800 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Feito de madeira escura torcida e coberta com nós e nódulos que se assemelham a insetos rastejantes (que ocasionalmente parecem mover-se), este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Convocar enxame* (1 carga)
- *Praga de insetos* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *praga de insetos, convocar enxame*; **Preço** 11.400 PO

CAJADO DO FOGO

Aura evocação moderada; **NC** 8º

Posição nenhuma; **Preço** 18.950 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Elaborado a partir de pau-bronze e com ponteiras de latão, este cajado permite o uso das seguintes magias:

- *Mãos flamejantes* (1 carga)
- *Bola de fogo* (2 cargas)
- *Muralha de fogo* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *mãos flamejantes, bolo de fogo, muralha de fogo*; **Preço** 9.475 PO

CAJADO DO FRIO

Aura evocação moderada; **NC** 10º

Posição nenhuma; **Preço** 41.400 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Adornado em suas extremidades com diamantes brilhantes, este cajado coberto de runas permite o uso das seguintes magias:

- *Tempestade glacial* (1 carga)
- *Muralha de gelo* (2 cargas)
- *Cone de frio* (3 cargas)

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, *cone de frio, tempestade glacial, muralha de gelo*; **Preço** 20.700 PO

CAJADO DO PODER

Aura escolas variadas forte; **NC** 15º

Posição nenhuma; **Preço** 235.000 PO; Peso 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

O *cajado do poder* é um item mágico muito poderoso com habilidades ofensivas e defensivas. Geralmente ele é coberto com joias brilhantes que, muitas vezes, brilham com uma luminescência vermelha oscilante. O cajado permite a utilização das seguintes magias:

- *Chama contínua* (1 carga)
- *Bola de fogo* (elevada ao 5º nível) (1 carga)
- *Levitação* (1 carga)
- *Relâmpago* (elevada ao 5º nível l) (1 carga)
- *Mísseis mágicos* (1 carga)
- *Raio de enfraquecimento* (elevada ao 5º nível) (1 carga)
- *Cone de frio* (2 cargas)
- *Globo de invulnerabilidade* (2 cargas)
- *Imobilizar monstros* (2 cargas)
- *Muralha de energia* (no formato de um hemisfério, com diâmetro de 3 metros, somente ao redor do conjurador) (2 cargas)

O portador de um *cajado do poder* recebe um bônus de sorte de +2 para a CA e em testes de resistência. O cajado também é um *bordão* +2 e seu portador pode usá-lo para ferir adversários. Se uma carga é gasta (com uma ação livre), o cajado causa o dobro de dano (x3 em um acerto crítico) por 1 rodada.

Um *cajado do poder* pode ser usado para um golpe punitivo, exigindo que ele seja quebrado por seu portador. (Se essa quebra do cajado é proposital e declarada pelo portador, ela pode ser realizada com uma ação padrão que não requer que o portador faça um teste de Força). Todas as cargas que estiverem no cajado serão liberadas de imediato em uma dispersão de 10 metros. Tudo que estiver dentro de uma área de até 2 quadrados do local onde o cajado foi partido recebe 20 × o número de cargas do cajado em dano, a partir de 3 a 4 quadrados de distância recebem 15 × o número de cargas em dano, e de 5 a 6 quadrados recebem 10 × o número de cargas do cajado em dano. Todos os afetados podem fazer um teste de resistência de Reflexos com CD 17 para reduzir o dano pela metade.

O personagem que quebra o cajado possui 50% de chance de viajar para outro plano de existência, mas se não o fizer, a liberação explosiva de energia mágica o destrói. Apenas alguns itens, incluindo o *cajado do mago* e o *cajado do poder*, são capazes de serem usados para um golpe punitivo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Cajado, Criar Armas e Armaduras Mágicas, *cone de frio, chama contínua, bola de fogo elevada, globo de invulnerabilidade, imobilizar monstros, levitação, relâmpago* elevado, *mísseis mágicos, raio do enfraquecimento elevado, muralha de energia*; **Preço** 117.500 PO

VARINHAS

A varinha é um bastão fino que contém uma única magia de 4º nível ou inferior. Uma varinha tem 50 cargas quando criada. Cada carga permite um uso da magia da varinha. A varinha que fica sem cargas é apenas um pedaço de madeira. O preço de uma varinha é igual ao nível da magia x nível de conjurador do criador × 750 PO. Se a varinha tem um custo de componente material, ele deve ser adicionado ao preço base e a cada carga (50 × o valor do componente material). A tabela 15-17 informa o preço para varinhas criadas no nível mais baixo possível de conjurador para cada classe de conjuração. Note que algumas magias aparecem em diferentes níveis para diferentes conjuradores. O nível de tais magias depende do conjurador que cria a varinha.

Descrição Física: A varinha é de 15 a 30 centímetros de comprimento, tem 1,5 centímetros de espessura e pesa pouco mais de 30 gramas. A maioria das varinhas é feita de madeira, mas algumas são feitas de ossos, metal ou mesmo cristal. Ela tem CA 7, 5 pontos de vida, dureza 5 e uma CD 16 para quebrá--la.

Ativação: Varinhas usam o método de ativação por gatilho, portanto conjurar uma magia de uma varinha geralmente é uma ação padrão que não provoca ataques de oportunidade. (Se a magia conjurada tem um tempo de execução mais longo do que uma ação

padrão, então a varinha possuirá um tempo de execução igual ao da magia). Para ativar uma varinha, um personagem deve segurá-la na mão (ou o que passa por sua mão para criaturas não-humanoides) e apontá-la na direção do alvo ou área. A varinha pode ser utilizada durante agarrar ou enquanto engolido inteiro.

Qualidades Especiais: Jogue um d%. Um resultado de 01-30 indica que alguma coisa (seu formato, uma inscrição ou característica semelhante) fornece uma pista sobre a função da varinha, e 31-100 indica que não há nenhum diferencial.

Tabela 15-17: Varinhas

Menor	Médio	Maior	Nível da Magia	Nível de Conjurador
01–05	-	01-03	0	1°
06–60	-	04-09	1°	1°
61–100	01–60	10-11	2°	3°
-	61-100	01–60	3°	5°
-		61-100	4°	7°

Preço das Varinhas

Nível da Magia	Clérigo, Druida, Mago	Feiticeiro	Bardo	Paladino, Patrulheiro
0	375 PO	375 PO	375 PO	—
1°	750 PO	750 PO	750 PO	750 PO
2°	4.500 PO	6.000 PO	6.000 PO	6.000 PO
3°	11.250 PO	13.500 PO	15.750 PO	15.750 PO
4°	21.000 PO	24.000 PO	30.000 PO	30.000 PO

Itens Maravilhosos

Esta é uma categoria que engloba qualquer coisa que não se encaixa nos demais grupos. Qualquer pessoa pode usar um item maravilhoso (salvo disposição em contrário na descrição).

Descrição Física: Varia.

Ativação: Normalmente ativado pelo uso ou por uma palavra de comando, porém os detalhes variam de item para item.

Qualidades Especiais: Jogue um d%. Um resultado de 01 indica que o item maravilhoso é inteligente, 02-30 indica que alguma coisa (seu design, uma inscrição ou característica semelhante) fornece uma pista sobre a função do item, e 31-100 indica que não há nenhum diferencial. Itens inteligentes possuem habilidades extras e, às vezes, poderes extraordinários e propósitos especiais (consulte Itens Inteligentes ainda neste capítulo).

Itens maravilhosos com cargas nunca podem ser inteligentes.

ALGEMAS DIMENSIONAIS

Aura abjuração moderada; **NC** 11°

Posição pulsos; **Preço** 28.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Estas algemas possuem runas douradas traçadas através de seus aros de ferro frio. Qualquer criatura presa por elas é afetada por uma magia *âncora dimensional* foi conjurada sobre ele (sem direito a um teste de resistência). Elas se encaixam a qualquer criatura, de Pequena a Grande. A CD para quebrar ou escapar das algemas é 30.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *âncora dimensional*; **Preço** 14.000 PO

ALJAVA EFICIENTE

Aura conjuração moderada; **NC** 9°

Posição —; **Preço** 1.800 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item parece ser uma aljava típica capaz de comportar cerca de 20 flechas. Ela tem três divisórias distintas, cada uma com um espaço não dimensional que permite ao personagem armazenar muito mais do que seria normalmente possível. O primeiro e menor compartimento pode conter até 60 objetos com o mesmo tamanho e forma geral de uma flecha. O segundo compartimento, ligeiramente mais longo, tem capacidade para até 18 objetos do tamanho e forma geral de um dardo. O terceiro e mais longo compartimento contém até 6 objetos do mesmo tamanho e forma geral de um arco (lanças, cajados ou itens similares). Uma vez que o proprietário tenha preenchido a aljava, a aljava pode rapidamente produzir qualquer item que ele desejar que esteja dentro da aljava, como se fosse uma aljava ou bainha normal. A *aljava eficiente* pesa sempre o mesmo, não importando o que foi colocado dentro dela.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *baú secreto*; **Preço** 900 PO

AMULETO DA ARMADURA NATURAL

Aura transmutação tênue; **NC** 5°

Posição pescoço; **Preço** 2.000 PO (+1), 8.000 PO (+2), 18.000 PO (+3), 32.000 PO (+4) ou 50.000 PO (+5); **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este amuleto, geralmente criados a partir de ossos ou escamas de bestas, endurece o corpo e a carne do usuário, dando-lhe um bônus de melhoria a sua armadura natural de +1 a +5, dependendo do tipo de amuleto.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *pele de árvore*, o criador deve ser de um nível pelo menos três vezes maior do que o bônus do *amuleto*; **Preço** 1.000 PO (+1), 4.000 PO (+2), 9.000 PO (+3), 16.000 PO (+4), 25.000 PO (+5)

AMULETO DA PROTEÇÃO CONTRA DETECÇÃO E LOCALIZAÇÃO

Aura abjuração moderada; **NC** 8°

Posição pescoço; **Preço** 35.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este amuleto de prata protege o usuário de vidência e localização mágica como se ele estivesse sob o efeito da magia *dificultar detecção*. Se uma adivinhação mágica é tentada contra o usuário, o conjurador da adivinhação deve ser bem sucedido em um teste de nível de conjurador (1d20 + nível de conjurador) contra uma CD 19 (como se o usuário tivesse conjurado *dificultar detecção* em si mesmo).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *dificultar detecção*; **Preço** 17.500 PO

AMULETO DOS PLANOS

Aura invocação forte; **NC** 15°

Posição pescoço; **Preço** 120.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este item normalmente parece ser um simples amuleto circular negro, embora qualquer personagem que olhe atentamente para ele vê um redemoinho de cor escura em movimento. O amuleto

permite ao seu usuário utilizar *viagem planar*. No entanto, esse é um item difícil de dominar. O usuário deve fazer um teste de Inteligência com CD 15, para que o amuleto o leve ao plano (e a localização específica no plano) que ele deseja. Se falhar no teste, o amuleto o transportará, bem como a todos aqueles que viajam com ele, para um local aleatório no plano escolhido (01-60 no d%) ou a um plano aleatório (61-100).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *viagem planar*, **Preço** 60.000 PO

AMULETO DOS PUNHOS PODEROSOS

Aura evocação tênue; **NC** 5°

Posição pescoço; **Preço** 5.000 PO (+1), 20.000 PO (+2), 45.000 PO (+3), 80.000 PO (+4), 125.000 PO (+5); **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este amuleto concede um bônus de melhoria de +1 a +5 nas jogadas de ataque e dano, efetuados de ataques desarmados e armas naturais.

Alternativamente, esse amuleto pode conceder habilidades especiais a armas de combate corpo a corpo, desde que elas possam ser utilizadas em ataques desarmados. Consulte a Tabela 15-9 para uma lista de habilidades. Habilidades especiais contam como bônus adicionais para determinar o valor de mercado do item, mas não modificam o bônus de ataque ou dano. Um *amuleto dos punhos poderosos* não pode ter um bônus modificado (bônus de melhoria mais bônus de habilidades especiais) maior que +5. Um *amuleto dos punhos poderosos* não precisa ter um bônus de melhoria +1 para conceder uma habilidade especial a uma arma de combate corpo a corpo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *presa mágica maior*, o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes maior que o bônus do amuleto, e possuir qualquer requisito de habilidade especial para armas de combate corpo a corpo; **Preço** 2.500 PO (+1), 10.000 PO (+2), 22.500 PO (+3), 40.000 PO (+4), 62.500 PO (+5)

ANÉIS PORTAL

Aura invocação forte; **NC** 17°

Posição —; **Preço** 40.000 PO; **Peso** 0,5 Kg cada.

DESCRIÇÃO

Estes itens sempre vêm em pares de dois anéis de ferro, cada um com cerca de 45 centímetros de diâmetro. Os anéis devem estar no mesmo plano de existência e dentro de 160 quilômetros um do outro para o seu funcionamento. Tudo o que é colocado através de um anel sai do outro, e até 50 quilos de material podem ser transferidos a cada dia. (Objetos apenas parcialmente empurrados e, em seguida, recolhidos não contam). Esse item útil permite o transporte instantâneo de itens ou mensagens, e até mesmo ataques. Um personagem pode alcançar através e agarrar coisas perto do outro anel, ou mesmo golpear com uma arma se assim o desejar. Alternativamente, um personagem poderia enfiar a cabeça através do anel e olhar ao redor. Um mago poderia até mesmo conjurar uma magia através de um anel portal. Um personagem pequeno pode fazer um teste de Arte da Fuga com CD 13 para passar. Criaturas de tamanho Miúdo, Diminuto ou Minúsculo podem passar facilmente. Cada anel tem um "lado de entrada" e um "lado de saída", ambos marcados com símbolos apropriados.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *portal;* **Preço** 20.000 PO

APARATO DO CARANGUEJO

Aura evocação e transmutação forte; **NC** 19°

Posição —; **Preço** 90.000 PO; **Peso** 250 Kg.

DESCRIÇÃO

À primeira vista, um Aparato do Caranguejo inativo parece ser um barril de ferro selado grande o suficiente para manter duas criaturas Médias. Um exame mais aprofundado e um teste de Percepção com CD 20 revela uma maçaneta secreta que abre uma escotilha em uma extremidade. Qualquer um que se arraste para dentro encontra 10 alavancas (sem identificação) e assentos para dois ocupantes Médios ou Pequenos. Essas alavancas permitem que os que estejam dentro ativem e controlem os movimentos e ações do aparelho. Operar uma alavanca é uma ação de rodada completa, e nenhuma alavanca pode ser operada mais de uma vez por rodada. No entanto, uma vez que dois personagens podem caber dentro do aparelho, ele pode mover-se e atacar na mesma rodada. O aparelho pode funcionar na água a até 900 metros de profundidade. Possui ar suficiente para uma tripulação de dois seres Médios sobreviver 1d4+1 horas (o dobro do tempo, se houver um único ocupante). Quando ativado, o aparelho se parece com uma lagosta gigante.

Quando ativo, um *Aparato do Caranguejo* possui as seguintes características: 200 PV; dureza 15; deslocamento 6 m, natação 6 m; CA 20 (–1 tamanho, +11 natural); Ataque 2 pinças +12 corpo a corpo (2d8); BMC +14; DMC 24.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos, chama contínua, o criador deve ter 8 graduações na perícia Conhecimento (engenharia)*; **Preço** 45.000 PO

Alavanca (1d10)	Função
1	Estender e retrair patas e cauda
2	Cobrir/descobrir vigia de proa
3	Cobrir/descobrir vigias laterais
4	Estender e retrair pinças e antenas
5	Estalar pinças
6	Mover-se para frente/para trás
7	Virar à direita/esquerda
8	Abrir/fechar olhos' que contêm 'chama contínua' dentro
9	Emergir/afundar na água
10	Abrir/fechar escotilha

ASAS DO VOO

Aura transmutação moderada; **NC** 10°

Posição ombros; **Preço** 54.000 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

O par destas asas pode parecer ser nada mais do que um manto simples de pano preto antigo, ou podem ser tão elegantes como uma longa capa de penas azuis. Quando o usuário pronuncia a palavra de comando, a capa se transforma em um par de asas de morcego ou de aves que o capacita a voar com um deslocamento de 20 metros (manobrabilidade média), e concede um bônus de competência de +5 em testes de perícia Voo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *voo;* Preço 27.000 PO

BAINHA DA LÂMINA AFIADA

Aura transmutação tênue; **NC** 5º
Posição —; **Preço** 16.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta bainha pode reduzir-se ou ampliar-se para acomodar qualquer faca, adaga, espada ou arma similar, incluindo uma espada grande. Até três vezes por dia quando comandada, a bainha conjura *lâmina afiada* em qualquer lâmina colocada dentro dela.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *lâmina afiada;* **Preço** 8.000 PO

BÁLSAMO DE PEDRA

Aura abjuração e transmutação forte; **NC** 13º
Posição —; **Preço** 4.000 PO por 30 ml; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este bálsamo possui duas utilizações. Se 30 ml do bálsamo é aplicado à carne de uma criatura petrificada, ele permite que a criatura retorne a sua forma normal de carne como a magia *pedra em carne*. Se 30 ml do bálsamo é aplicado à carne de uma criatura não petrificada, ele protege a criatura como a magia *pele rochosa*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *pedra em carne, pele rochosa;* **Preço** 2.000 PO

BÁLSAMO ESCORREGADIÇO

Aura conjuração moderada; **NC** 6º
Posição —; **Preço** 1.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta substância proporciona um bônus de competência de +20 em todos os testes de Arte da Fuga e os testes de manobras de combate para escapar de agarrar. O bálsamo também concede um bônus de competência de +10 para a Defesa contra Manobras de Combate do usuário com a finalidade de evitar tentativas de agarrar. Além disso, obstruções como teias (mágicas ou não) não afetam um indivíduo ungido. Cordas mágicas e afins não funcionam contra esse bálsamo. Se for aplicado em um chão ou em degraus, a área deve ser tratada como sob uma magia *área escorregadia* de longa duração. O bálsamo requer 8 horas para dissipar normalmente, ou pode ser limpo com uma solução de álcool (mesmo vinho).

O *bálsamo escorregadiço* é necessário para revestir o interior de um recipiente destinado a conter *cola-tudo*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *área escorregadia;* **Preço** 500 PO

BANDANA DA INTELIGÊNCIA VASTA

Aura transmutação moderada; **NC** 8º
Posição bandana; **Preço** 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta intrincada bandana dourada é decorada com várias pequenas pedras preciosas púrpuras e de um azul profundo. A bandana concede ao usuário um bônus de melhoria para a Inteligência de +2, +4 ou +6. Trate isso como um bônus temporário pelas primeiras 24 horas em que a bandana é utilizada. A *bandana da inteligência vasta* possui uma perícia associada para todos os bônus de +2 concedidos. Depois de ser usada por 24 horas, a bandana garante um número de graduações nessas perícias igual aos Dados de Vida do usuário. Essas graduações não se acumulam com as graduações que a criatura já possui. Essas habilidades são escolhidas quando a bandana é criada. Se nenhuma habilidade for listada, assume-se que a bandana concede graduações em perícias Conhecimento determinadas aleatoriamente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *astúcia da raposa*; **Preço** 2.000 PO (+2), 8.000 PO (+4), 18.000 PO (+6)

BANDANA DA SABEDORIA INSPIRADA

Aura transmutação moderada; **NC** 8º
Posição bandana; **Preço** 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta simples bandana bronze é decorada com um padrão intrincado de pequenas pedras verdes. A bandana concede ao usuário um bônus de melhoria para a Sabedoria de +2, +4 ou +6. Trate isso como um bônus temporário para o valor de habilidade pelas primeiras 24 horas em que a bandana é usada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *sabedoria da coruja;* **Preço** 2.000 PO (+2), 8.000 PO (+4), 18.000 PO (+6)

BANDANA DA SUPERIORIDADE MENTAL

Aura transmutação forte; **NC** 16º
Posição bandana; **Preço** 16.000 PO (+2), 64.000 PO (+4), 144.000 PO (+6); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este bandana ornamentada é decorada com numerosas pedras brancas pequenas. A bandana concede ao usuário um bônus de melhoria a todos os valores de habilidades mentais (Inteligência, Sabedoria e Carisma) de +2, +4 ou +6. Trate isto como um bônus temporário para os valores de habilidades pelas primeiras 24 horas em que a bandana é usada. A bandana também concede graduações de perícias como uma *bandana da vasta inteligência.*

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *esplendor da águia, astúcia da raposa, sabedoria da coruja;* **Preço** 8.000 PO (+2), 32.000 PO (+4), 77.000 PO (+6)

BANDANA DO CARISMA SEDUTOR

Aura transmutação moderada; **NC** 8º
Posição bandana; **Preço** 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta atraente bandana prateada é decorada com uma série de pequenas pedras vermelhas e laranjas. A bandana concede ao usuário um bônus de melhoria para o Carisma de +2, +4 ou +6. Trate isso como um bônus temporário para o valor de habilidade pelas primeiras 24 horas em que a bandana é usada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *esplendor da águia*; **Preço** 2.000 PO (+2), 8.000 PO (+4), 18.000 PO (+6)

BANDANA DO PRIMOR MENTAL

Aura transmutação forte; **NC** 12º
Posição bandana; **Preço** 10.000 PO (+2), 40.000 PO (+4), 90.000 PO (+6); **Peso** 0,5 Kg.

Tabela 15-18: Itens Maravilhosos Menores

d%	Item	Preço de Mercado
01	*Talismã de penas, âncora*	50 PO
02	*Solvente universal*	50 PO
03	*Elixir do amor*	150 PO
04	*Unguento da intemporalidade*	150 PO
05	*Talismã de penas, leque*	200 PO
06	*Pó de apagar rastros*	250 PO
07	*Elixir do esconderijo*	250 PO
08	*Elixir da acrobacia*	250 PO
09	*Elixir da natação*	250 PO
10	*Elixir da visão*	250 PO
11	*Brilho prateado*	250 PO
12	*Talismã de penas, pássaro*	300 PO
13	*Talismã de penas, árvore*	400 PO
14	*Talismã de penas, barco em forma de cisne*	450 PO
15	*Elixir da verdade*	500 PO
16	*Talismã de penas, chicote*	500 PO
17	*Pó da seca*	850 PO
18	*Mão do mago*	900 PO
19	*Braçadeiras da armadura +1*	1.000 PO
20	*Manto da resistência +1*	1.000 PO
21	*Pérola do poder, magia de 1º nível*	1.100 PO
22	*Filacteria da fé*	1.000 PO
23	*Bálsamo escorregadiço*	1.000 PO
24	*Elixir do sopro de fogo*	1.000 PO
25	*Flautas do esgoto*	1.150 PO
26	*Pó da ilusão*	1.200 PO
27	*Broche da proteção*	1.500 PO
28	*Colar de bolas de fogo I*	1.650 PO
29	*Pó do aparecimento*	1.800 PO
30	*Chapéu do disfarce*	1.800 PO
31	*Flautas dos sons*	1.800 PO
32	*Aljava eficiente*	1.800 PO
33	*Amuleto da armadura natural +1*	2.000 PO
34	*Sacola prestativa*	2.000 PO
35	*Trombeta das névoas*	2.000 PO
36	*Gema elemental*	2.250 PO
37	*Robe dos ossos*	2.400 PO
38	*Cola-tudo*	2.400 PO
39	*Mochila de carga tipo I*	2.500 PO
40	*Botas élficas*	2.500 PO
41	*Botas do inverno*	2.500 PO
42	*Vela da verdade*	2.500 PO
43	*Manto élfico*	2.500 PO
44	*Olhos de águia*	2.500 PO
45	*Óculos de enxergar detalhes*	2.500 PO
46	*Escaravelho contra golems*	2.500 PO
47	*Colar de bolas de fogo II*	2.700 PO
48	*Pedra de alerta*	2.700 PO
49	*Contas da força*	3.000 PO
50	*Carrilhão da abertura*	3.000 PO
51	*Ferraduras da velocidade*	3.000 PO
52	*Corda da escalada*	3.000 PO
53	*Bolsa de truques cinza*	3.400 PO
54	*Pó do desaparecimento*	3.500 PO
55	*Lentes da detecção*	3.500 PO
56	*Vestimentas do druida*	3.750 PO
57	*Estatuetas de incrível poder, corvo prateado*	3.800 PO
58	*Cinto da força de gigante +2*	4.000 PO
59	*Cinto da destreza incrível +2*	4.000 PO
60	*Cinto da constituição ponderosa +2*	4.000 PO
61	*Braçadeiras da armadura +2*	4.000 PO
62	*Manto da resistência +2*	4.000 PO
63	*Luvas de apanhar flechas*	4.000 PO
64	*Bandana do carisma sedutor +2*	4.000 PO
65	*Bandana da sabedoria inspirada +2*	4.000 PO
66	*Bandana da inteligência vasta +2*	4.000 PO
67	*Pedra iônica, fuso transparente*	4.000 PO
68	*Unguento restaurador*	4.000 PO
69	*Pigmentos maravilhosos*	4.000 PO
70	*Pérola do poder, magia de 2º nível*	4.000 PO
71	*Bálsamo de pedra*	4.000 PO
72	*Colar de bolas de fogo III*	4.000 PO
73	*Diadema da persuasão*	4.350 PO
74	*Sandálias de patas de aranha*	4.500 PO
75	*Incenso da meditação*	4.800 PO
76	*Amuleto dos punhos poderosos +1*	4.900 PO
77	*Mochila de carga tipo II*	5.000 PO
78	*Braçadeiras do arqueiro menor*	5.000 PO
79	*Pedra iônica, prisma rosa pálido*	5.000 PO
80	*Elmo de compreender idiomas e ler magias*	5.200 PO
81	*Colete da fuga*	5.200 PO
82	*Garrafa da fumaça eterna*	5.400 PO
83	*Colher da sustentação*	5.400 PO
84	*Colar de bolas de fogo IV*	5.400 PO
85	*Botas da travessia e do salto*	5.500 PO
86	*Leque do vento*	5.500 PO
87	*Colar de bolas de fogo V*	5.850 PO
88	*Ferraduras do zéfiro*	6.000 PO
89	*Flautas da assombração*	6.000 PO
90	*Luvas da natação e escalada*	6.250 PO
91	*Coroa da explosão menor*	6.480 PO
92	*Trombeta da maldade/bondade*	6.500 PO
93	*Robe dos itens úteis*	7.000 PO
94	*Barco dobrável*	7.200 PO
95	*Manto da arraia gigante*	7.200 PO
96	*Garrafa de ar*	7.250 PO
97	*Mochila de carga tipo III*	7.400 PO
98	*Periapto da saúde*	7.400 PO
99	*Botas da levitação*	7.500 PO
100	*Harpa do encantamento*	7.500 PO

TABELA 15-19: ITENS MARAVILHOSOS MÉDIOS

d%	Item	Preço de Mercado
01	*Amuleto da armadura natural +2*	8,000 PO
02	*Manual do golem de carne*	8,000 PO
03	*Mão da glória*	8,000 PO
04	*Pedra iônica, esfera vermelha escura*	8,000 PO
05	*Pedra iônica, esfera azul luminoso*	8,000 PO
06	*Pedra iônica, romboide azul palido*	8,000 PO
07	*Pedra iônica, esfera rosa e verde*	8,000 PO
08	*Pedra iônica, romboide rosa*	8,000 PO
09	*Pedra iônica, esfera escarlate e azul*	8,000 PO
10	*Baralho da ilusão*	8,100 PO
11	*Colar de bolas de fogo VI*	8,100 PO
12	*Vela da invocação*	8,400 PO
13	*Robe da camuflagem*	8,400 PO
14	*Bolsa de truques ferrugem*	8,500 PO
15	*Colar de bolas de fogo VII*	8,700 PO
16	*Braçadeiras da armadura +3*	9.000 PO
17	*Manto da resistência +3*	9.000 PO
18	*Garrafa da água infinita*	9.000 PO
19	*Colar da adaptação*	9.000 PO
20	*Pérola do poder, magia de 3° nível*	9.000 PO
21	*Estatuetas de incrível poder, coruja serpentina*	9.100 PO
22	*Rosario menor*	9.600 PO
23	*Mochila de carga tipo IV*	10.000 PO
24	*Cinto da força física +2*	10.000 PO
25	*Estatuetas de incrível poder, grifo de bronze*	10 000 PO
26	*Estatuetas de incrível poder, mosca de ébano*	10.000 PO
27	*Luva de armazenamento*	10.000 PO
28	*Bandana do primor mental +2*	10 000 PO
29	*Pedra iônica, romboide azul escuro*	10.000 PO
30	*Capa do saltimbanco*	10.800 PO
31	*Filacteria da canalização negativa*	11 000 PO
32	*Filacteria da canalização positiva*	11 000 PO
33	*Manoplas da ferrugem*	11.500 PO
34	*Botas da velocidade*	12.000 PO
35	*Óculos noturnos*	12.000 PO
36	*Manual do golem de cerâmica*	12.000 PO
37	*Medalhão dos pensamentos*	12.000 PO
38	*Livro abençoado*	12.500 PO
39	*Gema da luminosidade*	13 000 PO
40	*Lira da construção*	13 000 PO
41	*Robe de monge*	13.000 PO
42	*Manto do aracnídeo*	14.000 PO
43	*Cinto dos anões*	14.900 PO
44	*Periapto do ferimento fechado*	15.000 PO
45	*Pérola das sirenes*	15.300 PO
46	*Estatuetas de incrível poder, cão de ônix*	15 500 PO
47	*Bolsa de truques ocre*	16.000 PO
48	*Cinto da força de gigante +4*	16.000 PO
49	*Cinto da destreza incrível +4*	16.000 PO
50	*Cinto da constituição poderosa +4*	16.000 PO
51	*Cinto da perfeição física +2*	16 000 PO
52	*Botas aladas*	16 000 PO
53	*Braçadeiras da armadura +4*	16.000 PO
54	*Manto da resistência +4*	16.000 PO
55	*Bandana do carisma sedutor +4*	16.000 PO
56	*Bandana da sabedoria inspirada +4*	16.000 PO
57	*Bandana da superioridade mental +2*	16.000 PO
58	*Bandana da inteligência vasta +4*	16.000 PO
59	*Perola do poder, magia de 4° nível*	16.000 PO
60	*Bainha da lamina afiada*	16 000 PO
61	*Estatuetas de incrível poder , leões dourados*	16.000 PO
62	*Carrilhão da Interrupção*	16.500 PO
63	*Vassoura voadora*	16.800 PO
64	*Estatuetas de incrível poder, elefante de marmore*	17.000 PO
65	*Amuleto da armadura natural +3*	17.000 PO
66	*Pedra iônica, fuso iridescente*	18 000 PO
67	*Bracelete dos amigos*	18.000 PO
68	*Amuleto dos punhos poderosos +2*	19.000 PO
69	*Tapete voador, 1, 5 m por 1,5 m*	20.000 PO
70	*Trombeta da destruição*	20.000 PO
71	*Pedra iônica, elipse lilas pálido*	20.000 PO
72	*Pedra iônica, fuso branco perolado*	20.000 PO
73	*Buraco portátil*	20.000 PO
74	*Pedra da boa sorte (pedra da sorte)*	20.000 PO
75	*Estatuetas de incrível poder, bodes de marfim*	21 000 PO
76	*Corda da constrição*	21.000 PO
77	*Manual do golem de pedra*	22.000 PO
78	*Máscara da caveira*	22.000 PO
79	*Enxadão dos titãs*	23.348 PO
80	*Coroa da explosão maior*	23.760 PO
81	*Manto do deslocamento menor*	24.000 PO
82	*Elmo da ação subaquatica*	24.000 PO
83	*Braçadeiras do arqueiro maior*	25 000 PO
84	*Braçadeiras da armadura +5*	25.000 PO
85	*Manto da resistência +5*	25.000 PO
86	*Olhos da perdição*	25.000 PO
87	*Perola do poder, magia de 5° nível*	25.000 PO
88	*Marreta dos titãs*	25.305 PO
89	*Manto do morcego*	26.000 PO
90	*Faixas de ferro da contenção*	26 000 PO
91	*Cubo da resistência ao frio*	27.000 PO
92	*Elmo da telepatia*	27 000 PO
93	*Periapto da proteção contra veneno*	27.000 PO
94	*Robe das cores cintilantes*	27.000 PO
95	*Manual da saude corporal +1*	27 500 PO
96	*Manual do bom exercício +1*	27.500 PO
97	*Manual da ação rapida +1*	27 500 PO
98	*Tomo do pensamento claro +1*	27.500 PO
99	*Tomo da liderança e influência +1*	27 500 PO
100	*Tomo da compreensão +1*	27.500 PO

Tabela 15-20: Itens Maravilhosos Maiores

d%	Item	Preço de Mercado
01	*Algemas dimensionais*	28.000 PO
02	*Estatuetas de incrível poder , cavalo de obsidiana*	28.500 PO
03	*Tambores do pânico*	30.000 PO
04	*Pedra iônica, prisma laranja*	30.000 PO
05	*Pedra iônica, prisma verde pálido*	30.000 PO
06	*Lanterna da revelação*	30.000 PO
07	*Amuleto da armadura natural +4*	32.000 PO
08	*Amuleto da proteção contra detecção e localização*	35.000 PO
09	*Tapete voador (1,5 m por 3 m)*	35.000 PO
10	*Manual do golem de ferro*	35.000 PO
11	*Cinto da força de gigante +6*	36 000 PO
12	*Cinto da força incrível +6*	36.000 PO
13	*Cinto da constituição ponderosa +6*	36.000 PO
14	*Braçadeiras da armadura +6*	36.000 PO
15	*Bandana do carisma sedutor +6*	36 000 PO
16	*Bandana da sabedoria inspirada +6*	36 000 PO
17	*Bandana da inteligência vasta +6*	36.000 PO
18	*Pedra iônica, prisma púrpura vibrante*	36.000 PO
19	*Pérola do poder, magia de 6°nível*	36 000 PO
20	*Escaravelho da proteção*	36.000 PO
21	*Cinto da força física +4*	38.000 PO
22	*Bandana do primor mental +4*	40 000 PO
23	*Pedra iônica, elipse lavanda e verde*	40 000 PO
24	*Anéis portal*	40 000 PO
25	*Bola de cristal*	40 000 PO
26	*Manual do golem guardião de pedra*	42 000 PO
27	*Amuleto dos punhos poderosos +3*	44.000 PO
28	*Rosário*	45.800 PO
29	*Orbe das tempestades*	48.000 PO
30	*Botas do teleporte*	49 000 PO
31	*Braçadeiras da armadura +7*	50 000 PO
32	*Pérola do poder, magia de 7° nível*	50 000 PO
33	*Amuleto da armadura natural +5*	50.000 PO
34	*Manto do deslocamento maior*	50.000 PO
35	*Bola de cristal com ver o invisível*	51.000 PO
36	*Trombeta de Valhalla*	54.000 PO
37	*Bola de cristal com detector pensamentos*	55 000 PO
38	*Asas do voo*	55 000 PO
39	*Manto da forma etérea*	55.000 PO
40	*Forte instantâneo*	55.000 PO
41	*Manual da saude corporal +2*	55 000 PO
42	*Manual do bom exercício +2*	55 000 PO
43	*Manual da ação rápida +2*	55.000 PO
44	*Tomo do pensamento claro +2*	55.000 PO
45	*Tomo da liderança e influência +2*	55.000 PO
46	*Tomo da compreensão +2*	55 000 PO
47	*Olhos do encantamento*	56 000 PO
48	*Robe das estrelas*	58 000 PO
49	*Tapete voador (3 m por 3 m)*	60.000 PO
50	*Crânio negro*	60.000 PO
51	*Cubo de energia*	62.000 PO
52	*Cinto da perfeição física +4*	64 000 PO
53	*Braçadeiras da armadura +8*	64 000 PO
54	*Bandana da superioridade mental +4*	64 000 PO
55	*Pérola do poder, magia de 8° nível*	64.000 PO
56	*Bola de cristal com telepatia*	64.000 PO
57	*Trombeta da destruição maior*	70.000 PO
58	*Pérola do poder, duas magias*	70.000 PO
59	*Elmo do teleporte*	70.000 PO
60	*Gema da visão*	73.500 PO
61	*Robe do arquimago*	75.000 PO
62	*Manto da fé*	75.000 PO
63	*Amuleto dos punhos poderosos +4*	76 000 PO
64	*Bola de cristal com visão da verdade*	80.000 PO
65	*Pérola do poder, magia de 9° nível*	81 000 PO
66	*Roda dos Mundos Infinitos*	82.000 PO
67	*Manual da saude corporal +3*	82 500 PO
68	*Manual do bom exercício +3*	82.500 PO
69	*Manual da ação rápida +3*	82.500 PO
70	*Tomo do pensamento claro +3*	82.500 PO
71	*Tomo da liderança e influência +3*	82 500 PO
72	*Tomo da compreensão +3*	82 500 PO
73	*Aparato do Caranguejo*	90 000 PO
74	*Cinto da força física +6*	90 000 PO
75	*Bandana do primor mental +6*	90 000 PO
76	*Manto da resistência à magia*	90.000 PO
77	*Espelho da oposição*	92 000 PO
78	*Rosário maior*	95 800 PO
79	*Manual da saúde corporal +4*	100 000 PO
80	*Manual do bom exercício +4*	110.000 PO
81	*Manual da ação rápida +4*	110.000 PO
82	*Tomo do pensamento claro +4*	110 000 PO
83	*Tomo da liderança e influência +4*	110 000 PO
84	*Tomo da compreensão +4*	110 000 PO
85	*Amuleto dos planos*	110.000 PO
86	*Robe dos olhos*	120 000 PO
87	*Amuleto dos punhos poderosos +5*	120 000 PO
88	*Elmo brilhante*	125.000 PO
89	*Manual da saude corporal +5*	137 500 PO
90	*Manual do bom exercício +5*	137.500 PO
91	*Manual da ação rápida +5*	137.500 PO
92	*Tomo do pensamento claro +5*	137.500 PO
93	*Tomo da liderança e influência +5*	137 500 PO
94	*Tomo da compreensão +5*	137 500 PO
95	*Cinto da perfeição física +6*	144.000 PO
96	*Bandana da superioridade mental +6*	144.000 PO
97	*Garrafa do efreeti*	145.000 PO
98	*Portal cubico*	164.000 PO
99	*Frasco de ferro*	170.000 PO
100	*Espelho do aprisionamento*	200 000 PO

DESCRIÇÃO

Esta simples bandana cor de cobre tem uma pequena gema amarela que repousa sobre a testa do usuário, como se fosse um terceiro olho. Muitas vezes, a bandana contém padrões adicionais para acentuar ainda mais a aparência de um terceiro olho de cristal.

A bandana concede ao usuário um bônus de melhoria para dois valores de habilidades mentais (inteligência, sabedoria ou carisma) de +2, +4 ou +6. Trate isso como um bônus temporário para os valores de habilidade pelas primeiras 24 horas em que a bandana é usada. Esses bônus são escolhidos no momento da criação da bandana e não podem ser alterados. Se a bandana garante um bônus de Inteligência, ela também concede as graduações de perícias garantidas pela *bandana da inteligência vasta*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *esplendor da águia, astúcia da raposa*, e/ou *sabedoria da coruja*; **Preço** 5.000 PO (+2), 20.000 PO (+4), 45.000 PO (+6)

BARALHO DA ILUSÃO

Aura ilusão moderada; **NC** 6º

Posição —; **Preço** 8,100 PO; **Peso** 250 g.

DESCRIÇÃO

Este conjunto de cartas de pergaminho é normalmente encontrado em uma caixa de marfim, couro ou madeira. Um baralho completo é composto de 34 cartas. Quando uma carta é sorteada aleatoriamente e jogada no chão, uma *imagem maior* de uma criatura é formada. A invenção dura até ser dissipada. A criatura ilusória não pode se mover a mais de 9 metros de distância de onde a carta pousou, mas enquanto dentro da área ela move-se e age como se fosse real. Durante todo o tempo ela obedece aos desejos do personagem que escolheu a carta.

Quando a ilusão se dissipar, a carta fica em branco e não pode ser usada novamente. Se a carta for recolhida de onde ela pousou, a ilusão é automaticamente e instantaneamente dissipada. As cartas em um baralho e as ilusões que elas trazem são resumidas na tabela ao lado. (Utilize uma das duas primeiras colunas para simular o conteúdo de um baralho completo usando tanto cartas comuns quanto cartas de tarô).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *imagem maior*; **Preço** 4.050 PO

Um baralho gerado aleatoriamente, normalmente está completo (11-100 no d%), mas pode ser descoberto (01-10 no d%) com 1d20 dos suas cartas ausentes. Se faltarem cartas no baralho, reduza o preço de forma correspondente.

Carta de Baralho	Carta de Tarô	Criatura
Ás de copas	IV. O Imperador	Dragão vermelho
Rei de copas	Rei de espadas	Guerreiro humano e quatro guardas
Rainha de copas	Rainha de paus	Maga humana
Valete de copas	Rei de paus	Druida humano
Dez de copas	VII. O Carro	Gigante das nuvens
Nove de copas	Cavaleiro de paus	Ettin
Oito de copas	Ás de copas	Bugbear
Dois de copas	Cinco de paus	Goblin
Carta de Baralho	Carta de Tarô	Criatura
Ás de ouros	III. A Imperatriz	Glabrezu (demônio)
Rei de ouros	Dois de copas	Mago elfo e garota aprendiz
Rainha de ouros	Rainha de espadas	Patrulheiro meio-elfo
Valete de ouros	XIV. A Temperança	Harpia
Dez de ouros	Sete de paus	Bárbaro meio-orc
Nove de ouros	Quatro de ouros	Mago Ogro
Oito de ouros	Ás de ouros	Gnoll
Dois de ouros	Seis de ouros	Kobold
Carta de Baralho	Carta de Tarô	Criatura
Ás de espadas	II. A Sacerdotisa	Lich
Rei de espadas	Três de paus	Três clérigos humanos
Rainha de espadas	Quatro de copas	Medusa
Valete de espadas	Cavaleiro de ouros	Paladino anão
Dez de espadas	Sete de espadas	Gigante do gelo
Nove de espadas	Três de espadas	Troll
Oito de espadas	Ás de espadas	Hobgoblin
Dois de espadas	Cinco de copas	Goblin
Carta de Baralho	**Carta de Tarô**	Criatura
Ás de paus	VIII. A Força	Golem de ferro
Rei de paus	Cavaleiro de ouros	Três ladinos halfling
Rainha de paus	Dez de copas	Pixies
Valete de paus	Nove de ouros	Bardo meio-elfo
Dez de paus	Nove de paus	Gigante das colinas
Nove de paus	Rei de espadas	Ogro
Oito de paus	Ás de paus	Orc
Dois de paus	Cinco de copas	Kobold
Carta de Baralho	**Carta de Tarô**	Criatura
Coringa vermelho	Dois de ouros	Ilusão do proprietário do baralho
Coringa preto	Dois de paus	Ilusão do proprietário do baralho (gênero invertido)

BARCO DOBRÁVEL

Aura transmutação moderada; **NC** 6º

Posição —; **Preço** 7.200 PO; **Peso** 2 Kg.

DESCRIÇÃO

Um *barco dobrável* parece uma pequena caixa de madeira com cerca de 30 centímetros de comprimento, 15 centímetros de largura e 15 centímetros de profundidade quando ele está inativo. Desse modo, ele pode ser utilizado para armazenar itens, tal como qualquer outra caixa. No entanto, quando a palavra de comando é pronunciada, a caixa se desdobra rapidamente no espaço de uma única rodada para formar um barco de 3 metros de comprimento, 1,3 metros de largura e 66 centímetros de profundidade. A segunda palavra de comando faz com que ele se desdobre ainda mais em um navio de 8 metros de comprimento, 2,5 metros de largura e 2 metros de profundidade. O *barco dobrável* não pode se desdobrar se não houver espaço aberto suficiente para ele ocupar uma vez desdobrado. Todos os objetos anteriormente armazenados na caixa agora descansam dentro do barco ou navio.

Na sua forma menor, o barco vem com um par de remos, uma âncora, um mastro e uma vela latina. Na sua forma mais ampla, o barco tem um deck, bancos de remo individuais, cinco conjuntos de remos, um leme, uma âncora, uma cabine de deck e um mastro com uma vela quadrada. O barco pode comportar 4 pessoas confortavelmente, enquanto o navio transporta 15 com facilidade. Uma terceira palavra de comando faz com que o barco ou navio de dobre-se em uma caixa novamente, mas somente quando ele estiver desocupado.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *fabricar*, o criador deve possuir pelo menos 2 graduações na perícia Ofícios (navios); **Preço** 3.600 PO

BOLA DE CRISTAL

Aura adivinhação moderada; **NC** 10º

Posição —; **Preço** varia; **Peso** 3,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta é a forma mais comum de um dispositivo de sondagem, uma esfera de cristal com 15 centímetros de diâmetro. Esses itens são tão conhecidos, que muitos dos chamados oráculos ou adivinhos usam réplicas não mágicas para manter suas operações. Um personagem pode usar uma *bola de cristal* mágica para ver, praticamente a qualquer distância ou até outros planos de existência, como acontece com a magia *sondagem* (teste de resistência de Vontade com CD 16 nega). A *bola de cristal* pode ser usada várias vezes por dia, mas a CD para resistir seu poder cai em 1 a cada uso adicional.

Certas *bolas de cristal* têm poderes adicionais que podem ser utilizados através da *bola de cristal* sobre o alvo.

Tipo de Bola de Cristal	Preço de Mercado
Bola de cristal	42.000 PO
Bola de cristal com ver o invisível	50.000 PO
Bola de cristal com detectar pensamentos (teste de resistência de Vontade com CD 13 nega)	51.000 PO
*Bola de cristal com telepatia**	70.000 PO
Bola de cristal com visão da verdade	80.000 PO

* O espectador é capaz de enviar e receber mensagens mentais silenciosas à pessoa que aparece na bola de cristal. Uma vez por dia, o personagem pode tentar implantar uma *sugestão* (como a magia, teste de resistência de Vontade com CD 14 nega).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *sondagem* (mais qualquer outra magia incluída no item); **Preço** 21.000 PO (padrão), 25.000 (com *ver o invisível*), 25.500 PO (com *detectar pensamentos*), 35.000 PO (com *telepatia*), 40.000 PO (com visão da verdade)

BOLSA DE TRUQUES

Aura conjuração tênue (cinza ou ferrugem) ou moderada (ocre); NC 3º (cinza), 5º (ferrugem), 9º (ocre)

Posição —; **Preço** 3.400 PO (cinza); 8.500 PO (ferrugem); 16.000 PO (ocre).

DESCRIÇÃO

Este pequeno saco parece estar vazio. Quem enfiar a mão no saco sente uma pequena bola felpuda. Se a bola é removida e jogada a até 6 metros de distância, ela se transforma em um animal. O animal serve ao personagem que o escolheu no saco por 10 minutos (ou até ser morto ou ser mandado de volta para o saco), o que o faz desaparecer. Ele pode seguir qualquer um dos comandos descritos na perícia Adestrar Animais. Cada um dos três tipos de sacos de truques produz um conjunto diferente de animais. Use as seguintes tabelas para determinar quais animais podem ser tirados de cada um. O cavalo pesado aparece com arreio e mordedor, e aceita o personagem que o chamou do saco como seu cavaleiro.

Os animais são sempre escolhidos aleatoriamente, e só um pode existir de cada vez.

Até 10 animais podem ser tirados da bolsa a cada semana, mas não mais do que dois por dia. Estatísticas para esses animais podem ser encontradas no *Bestiário do RPG Pathfinder*.

Bolsa Cinza		Bolsa Ferrugem		Bolsa Ocre	
d%	Animal	d%	Animal	d%	Animal
01–30	Morcego	01–30	Carcaju	01–30	Urso cinzento
31–60	Rato	31–60	Lobo	31–60	Leão
61–75	Gato	61–85	Javali	61–80	Cavalo pesado
76–90	Doninha	86–100	Leopardo	81–90	Tigre
91–100	Cão de montaria	-	-	91–100	Rinoceronte

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *convocar aliado da natureza II* (cinza), *convocar aliado da natureza III* (ferrugem) ou *convocar aliado da natureza V* (ocre); **Preço** 1.700 PO (cinza); 4.250 PO (ferrugem); 8.000 PO (ocre)

BOTAS ALADAS

Aura transmutação moderada; **NC** 8º

Posição pés; **Preço** 16.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este par de botas parece ser um calçado comum. Ao ser comandado, asas brotam nos calcanhares e permitem que o usuário voe sem ter que manter a concentração, como se afetado por uma magia *voo* (incluindo um bônus de +4 em testes da perícia Voo). Ele pode voar três vezes por dia, até 5 minutos por voo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *voo*; **Preço** 8.000 PO

BOTAS DA LEVITAÇÃO

Aura transmutação tênue; **NC** 3º

Posição pés; **Preço** 7.500 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Estas botas de couro macio são incrivelmente leves e confortáveis, com uma sola fina reforçada por tiras de couro que proporcionam uma quantidade inesperada de apoio e proteção para o pé. Quando comandadas, essas botas permitem ao usuário levitar como se ele tivesse conjurado *levitação* em si mesmo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *levitação*; **Preço** 3.750 PO

BOTAS DA TRAVESSIA E DO SALTO

Aura transmutação tênue; NC 3º

Posição pés; **Preço** 5.500 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Estas botas aumentam o deslocamento base de quem as usa em 3 metros. Além dessa capacidade de travessia (considerada um bônus de melhoria), essas botas permitem quem as use a fazer grandes saltos. O usuário pode saltar com um bônus de competência de +5 em testes de Acrobacias.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *passos largos*, o criador deve possuir pelo menos 5 graduações na perícia Acrobacias; Preço 2.750 PO

BOTAS DA VELOCIDADE

Aura transmutação moderada; **NC** 10º

Posição pés; **Preço** 12.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Com uma ação livre, o usuário pode clicar em seus calcanhares, deixando-o agir como se afetado pela magia *rapidez* por até 10 rodadas a cada dia. A duração do efeito da *rapidez* não precisa ser em rodadas consecutivas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *rapidez*;
Preço 6.000 PO

BOTAS DO INVERNO

Aura abjuração e transmutação tênue; **NC** 5º

Posição pés; **Preço** 2.500 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este calçado confere muitos poderes sobre seu usuário. Primeiro, ele é capaz de viajar através da neve com seu deslocamento normal, sem deixar pistas.

Em segundo lugar, as botas lhe permitem viajar com seu deslocamento normal através do gelo mais escorregadio (apenas sobre superfícies horizontais, não sobre verticais ou com inclinações acentuadas) sem cair ou escorregar. Finalmente, *botas do inverno* aquecem o usuário, como se ele estivesse afetado por uma magia *suportar elementos*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *agilidade do gato*, *suportar elementos*, *passos sem pegadas*; **Preço** 1.250 PO

BOTAS DO TELEPORTE

Aura conjuração moderada; **NC** 9º

Posição pés; **Preço** 49.000 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Qualquer personagem que use este calçado pode teletransportar-se três vezes por dia, exatamente como se ele usasse a magia de mesmo nome.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *teleporte*; **Preço** 24.500 PO

BOTAS ÉLFICAS

Aura transmutação tênue; **NC** 5º
Posição pés; **Preço** 2.500 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Estas botas macias permitem ao usuário mover-se agilmente sobre praticamente qualquer ambiente, garantindo um bônus de competência de +5 em testes de Acrobacias.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, o criador deve ser um elfo; **Preço** 1.250 PO

BRAÇADEIRAS DA ARMADURA

Aura conjuração moderada; **NC** 7º
Posição pulsos; **Preço** 1.000 PO (+1), 4.000 PO (+2), 9.000 PO (+3), 16.000 PO (+4), 25.000 PO (+5), 36.000 PO (+6), 49.000 PO (+7), 64.000 PO (+8); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esses itens parecem ser braçadeiras ou guardas para os braços. Elas cercam o usuário com um campo de energia invisível, mas palpável, concedendo-lhe um bônus de armadura entre +1 e +8, exatamente como se estivesse usando uma armadura. Ambas as braçadeiras devem ser usadas para a magia ser eficaz.

Alternativamente, braçadeiras da armadura podem ser encantadas com habilidades especiais. Consulte a Tabela 15-4 para uma lista de habilidades. Habilidades especiais geralmente contam como bônus adicional para determinar o valor de mercado de um item, mas não melhoram a CA. *Braçadeiras da armadura* não podem ter um bônus modificado (bônus de armadura mais bônus equivalentes da habilidade especial) maior que +8. *Braçadeiras da armadura* devem conceder pelo menos um bônus de armadura de +1 para ter uma habilidade especial. *Braçadeiras da armadura* não podem ter nenhuma habilidade especial que adicione uma quantidade plana de PO em seu Preço. *Braçadeiras da armadura* e armadura ordinária não se acumulam. Se uma criatura recebe um bônus de armadura maior de outra fonte, as *braçadeiras da armadura* param de funcionar e não concedem seu bônus de armadura ou habilidades especiais. Se as *braçadeiras da armadura* concedem um bônus de armadura maior, a outra fonte de armadura deixa de funcionar.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *armadura arcana*, o nível de conjurador do criador deve ser de pelo menos duas vezes o bônus colocado nas braçadeiras, além de qualquer outro requisito necessário para a habilidade especial; **Preço** 500 PO (+1), 2.000 PO (+2), 4.500 PO (+3), 8.000 PO (+4), 12.500 PO (+5), 18.000 PO (+6), 24.500 PO (+7), 32.000 PO (+8)

BRAÇADEIRAS DO ARQUEIRO MAIOR

Aura transmutação moderada; NC 8º
Posição pulsos; **Preço** 25.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Estas braçadeiras se parecem com um item protetor normal. As braçadeiras capacitam o usuário a usar qualquer arco (não incluindo bestas) como se ele fosse proficiente em seu uso. Se ele já tem proficiência com qualquer tipo de arco, recebe um bônus de competência de +2 nas jogadas de ataque e um bônus de competência de +1 nas jogadas de dano, sempre que utilizar um arco. Ambas as braçadeiras devem ser usadas para a magia ser eficaz.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, Criar Armas e Armaduras Mágicas, o criador deve ser proficiente no uso de um arco curto ou um arco longo; **Preço** 12.500 PO

BRAÇADEIRAS DO ARQUEIRO MENOR

Aura transmutação tênue; **NC** 4º
Posição pulsos; **Preço** 5.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Estas braçadeiras funcionam como as *braçadeiras do arqueiro maior*, exceto que eles concedem um bônus de competência de +1 nas jogadas de ataque e nenhum bônus nas jogadas de dano.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, Criar Armas e Armaduras Mágicas, o criador deve ser proficiente no uso de um arco curto ou um arco longo; **Preço** 2.500 PO

BRACELETE DOS AMIGOS

Aura invocação forte; **NC** 15º
Posição pulsos; **Preço** 19.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta pulseira de prata possui quatro pingentes quando criada. O proprietário poderá designar uma pessoa conhecida por ele para ser o titular de cada pingente. Essa designação leva uma ação padrão, mas uma vez feita, dura para sempre ou até que seja alterada. Quando um pingente é segurado na mão e o nome do indivíduo titular é pronunciado, essa pessoa é chamada para o local (uma ação padrão), juntamente com o seu equipamento, desde que o proprietário e a pessoa chamada estejam no mesmo plano. O indivíduo titular sabe quem o está chamando, e o *bracelete dos amigos* só funciona sobre os viajantes voluntários. Uma vez que o encanto é ativado, o pingente desaparece. Pingentes separados do bracelete são inúteis. O bracelete encontrado com menos de quatro pingentes vale 25% menos para cada pingente faltando.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *refúgio*; **Preço** 9.500 PO

BRILHO PRATEADO

Aura transmutação tênue; **NC** 5º
Posição —; **Preço** 250 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta substância pastosa cintilante pode ser aplicada a uma arma com uma ação padrão. Ela dá à arma as propriedades da prata alquímica por 1 hora, substituindo as propriedades de qualquer outro material especial que ela possa ter. Um frasco pode cobrir uma única arma de combate corpo a corpo ou 20 unidades de munição.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos; Preço 125 PO

BROCHE DA PROTEÇÃO

Aura abjuração tênue; **NC** 1º

Posição pescoço; **Preço** 1.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este item parece ser uma peça de joalheria feita de prata ou ouro, usada para prender um manto ou capa. Além dessa tarefa mundana, ele pode absorver *mísseis mágicos* do tipo gerado pela magia, ou habilidade similar, de mesmo nome. Um broche pode absorver até 101 pontos de dano por mísseis mágicos antes que derreta e se torne inútil.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *escudo arcano*; Preço 750 PO

BURACO PORTÁTIL

Aura invocação forte; **NC** 12°

Posição —; **Preço** 20.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Um *buraco portátil* é um círculo de tecido fiado de teias de aranha extradimensionais entrelaçadas com fios de éter e feixes de luz das estrelas, resultando em um espaço extradimensional portátil. Quando totalmente aberto, um *buraco portátil* possui até 2 metros de diâmetro, mas pode ser dobrado para ficar tão pequeno quanto um lenço de bolso. Quando aberto sobre uma superfície, ele cria um espaço extradimensional com 3 metros de profundidade. Esse buraco pode ser pego por dentro ou por fora, simplesmente segurando as bordas do tecido e dobrando-as. De qualquer forma, a entrada desaparece e qualquer coisa dentro do buraco permanece, viajando com o item.

O único ar no buraco é aquele que entra quando o buraco é aberto. Ele contém ar suficiente para abastecer uma criatura Média ou duas criaturas Pequenas por 10 minutos. O pano não acumula peso, mesmo que o buraco esteja cheio. Cada buraco portátil se abre no seu próprio espaço não dimensional particular. Se uma *mochila de carga* é colocada dentro de um *buraco portátil*, uma fenda para o Plano Astral é rasgada naquele lugar. Tanto o saco e o pano são sugados para o vazio e perdidos para sempre. Se um *buraco portátil* é colocado dentro de uma *mochila de carga*, ele abre um portal para o Plano Astral. O buraco, a mochila e qualquer criatura dentro de um raio de 3 metros são sugados para lá. Tanto o *buraco portátil quanto* a *mochila de carga* são destruídos no processo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *viagem planar*; **Preço** 10.000 PO

ESPAÇOS EXTRADIMENSIONAIS

Algumas magias e itens mágicos utilizam espaços extradimensionais, como *truque da corda*, *mochila de carga*, *sacola prestativa* e *buraco portátil*. Essas magias e itens mágicos criam um bolso minúsculo de espaço que não existe em qualquer dimensão. Esses itens não funcionam, no entanto, dentro de outro espaço extradimensional. Se colocados dentro de tal espaço, deixam de funcionar até que sejam removidos do espaço extradimensional. Por exemplo, se uma *mochila de carga* é colocada em um *truque de corda*, o conteúdo da *mochila de carga* tornar-se inacessível até que a *mochila de carga* seja levada para fora do *truque de corda*. A única exceção a isso é quando uma *mochila de carga* e um *buraco portátil* interagem, formando uma fenda para o Plano Astral, como observado em sua descrição.

CAPA DO SALTIMBANCO

Aura conjuração moderada; **NC** 9°

Posição ombros; **Preço** 10.080 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quando comandada, esta brilhante capa vermelha e dourada permite que o usuário use a magia *porta dimensional* uma vez por dia. Quando ele desaparece, ele deixa para trás uma nuvem de fumaça, aparecendo de forma semelhante ao seu destino.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *porta dimensional*; **Preço** 5.400 PO

CARRILHÃO DA ABERTURA

Aura transmutação moderada; **NC** 11°

Posição —; **Preço** 3.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Um *carrilhão da abertura* é um tubo oco de mithral com cerca de 30 centímetros de comprimento. Quando badalado, ele envia vibrações mágicas que fazem com que cadeados, tampas, portas, válvulas e portais se abram. O dispositivo funciona contra barras normais, algemas, correntes, ferrolhos e assim por diante. Um *carrilhão da abertura* também dissipa automaticamente a magia *cerrar portas* ou até mesmo uma *tranca arcana* conjurada por um mago abaixo do 15° nível. O carrilhão deve ser apontado para o item ou portal que se deseja soltar ou abrir (o mesmo deve estar visível e ser conhecido para o usuário). O carrilhão é, então, badalado e um tom claro ressoa. O portador pode fazer um teste de nível de conjurador contra o cadeado ou a amarra, usando o nível de conjurador do carrilhão (11° nível). A CD desse teste é igual à CD do teste de Operar mecanismos para abrir o cadeado ou a amarra. Cada toque só abre uma forma de bloqueio, por isso, se um baú é acorrentado, trancado com um cadeado, trancado e foi alvo de uma conjuração de *tranca arcana*, são necessários quatro usos bem sucedidos do *carrilhão da abertura* para abri-lo. A magia *silêncio* nega o poder do item. Um carrilhão novo pode ser usado um total de 10 vezes antes que ele rache e seja inutilizado.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *arrombar*; **Preço** 1.500 PO

CARRILHÃO DA INTERRUPÇÃO

Aura evocação moderada; **NC** 7°

Posição —; **Preço** 16.800 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este instrumento pode ser badalado uma vez a cada 10 minutos, e o seu som ressonante tem uma duração de 3 minutos completos. Enquanto o carrilhão ressona, nenhuma magia que exige um componente verbal pode ser conjurada dentro de um raio de 10 metros, a menos que o conjurador seja bem sucedido em um teste de Concentração (CD 15 + o nível da magia).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *grito*; **Preço** 8.400 PO

CHAPÉU DO DISFARCE

Aura ilusão tênue; **NC** 1°

Posição cabeça; **Preço** 1.800 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este chapéu aparentemente normal permite que seu portador altere sua aparência como com a magia *disfarçar-se*. Como parte do disfarce, o chapéu pode ser alterado para aparecer como um pente,

fita, bandana, boné, touca, capuz, capacete e assim por diante.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *disfarçar-se;* **Preço** 900 PO

CINTO DA CONSTITUIÇÃO PODEROSA

Aura transmutação moderada; **NC** 8°

Posição cinto; **Preço** 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

A fivela de ouro deste cinto retrata a imagem de um urso. O cinto concede ao usuário um bônus de melhoria para a Constituição de +2, +4 ou +6.

Trate-o como um bônus temporário de habilidade para as primeiras 24 horas em que o cinto for usado.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *resistência do urso*; **Preço** 2.000 PO (+2), 8.000 PO (+4), 18.000 PO (+6)

CINTO DA DESTREZA INCRÍVEL

Aura transmutação moderada; **NC** 8°

Posição cinto; **Preço** 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cinto possui uma grande fivela de prata, geralmente retratando a imagem de um tigre. Esse cinto concede ao usuário um bônus de melhoria para a Destreza de +2,+ 4 ou +6. Trate-o como um bônus temporário de habilidade para as primeiras 24 horas em que o cinto for usado.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *agilidade do gato*; **Preço** 2.000 PO (+2), 8.000 PO (+4), 18.000 PO (+6)

CINTO DA FORÇA DE GIGANTE

Aura transmutação moderada; **NC** 8°

Posição cinto; **Preço** 4.000 PO (+2), 16.000 PO (+4), 36.000 PO (+6); **Peso** 0.5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cinto é um acessório de couro grosso, muitas vezes decorado com enormes fivelas de metal. O cinto concede ao usuário um bônus de melhoria para a Força de +2, +4 ou +6. Trate-o como um bônus temporário de habilidade para as primeiras 24 horas em que o cinto é usado.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *força do touro*; **Preço** 2.000 PO (+2), 8.000 PO (+4), 18.000 PO (+6)

CINTO DA FORÇA FÍSICA

Aura transmutação forte; **NC** 12°

Posição cinto; **Preço** 10.000 PO (+2), 40.000 PO (+4), 90.000 PO (+6); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cinto tem uma grande fivela de aço, geralmente retratando a imagem de um gigante. O cinto concede ao usuário um bônus de melhoria para dois valores de habilidades físicas (Força, Destreza ou Constituição) de +2, +4 ou +6. Trate-o como um bônus temporário de habilidade para as primeiras 24 horas em que o cinto for usado. Esses bónus são escolhidos quando o cinto é criado e não podem ser alterados.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *resistência do urso, força do touro,* e/ou *agilidade do gato*; **Preço** 5.000 PO (+2), 20.000 PO (+4), 45.000 PO (+6)

CINTO DA PERFEIÇÃO FÍSICA

Aura transmutação forte; **NC** 16°

Posição cinto; **Preço** 16.000 PO (+2), 64.000 PO (+4), 144.000 PO (+6); **Peso** 0,5 Kg.

Descrição

Este cinto tem uma grande fivela de platina, geralmente representando a imagem de um titã. O cinto concede ao usuário um bônus de melhoria a todos os valores de habilidades físicas (Força, Destreza e Constituição) de +2, +4 ou +6. Trate-o como um bônus temporário de habilidade para as primeiras 24 horas em que o cinto for usado.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *resistência do urso, força do touro, agilidade do gato*; **Preço** 8.000 PO (+2), 32.000 PO (+4), 77.000 PO (+6)

CINTO DOS ANÕES

Aura adivinhação forte; **NC** 12°

Posição cinto; **Preço** 14.900 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cinto fornece ao usuário um bônus de competência de +4 em testes de Carisma e perícias baseadas em Carisma que se relacionam a lidar com anões, um bônus de competência de +2 em testes semelhantes quando se trata de gnomos e halflings e uma penalidade de -2 em testes semelhantes quando o usuário lida com qualquer outra pessoa. O usuário pode compreender, falar, ler e anão. Se o usuário não é um anão, ganha visão no escuro de 20 metros, ligação com pedras dos anões, um bônus de aprimoramento de +2 para a Constituição e um bônus de +2 em testes de resistência contra venenos, magias e efeitos similares à magia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *idiomas*, o criador deve ser um anão; **Preço** 7.450 PO

COLA-TUDO

Aura transmutação forte; **NC** 20°

Posição —; **Preço** 2.400 PO (por 30 ml); **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta substância âmbar pálida é espessa e viscosa. Por causa de seus poderes especiais, ela pode ser contida apenas em um frasco cujo interior foi revestido com 30 ml de *bálsamo escorregadiço*, e cada vez que a cola é derramada a partir do frasco, uma nova aplicação do *bálsamo escorregadiço* deve ser colocado no frasco dentro de 1 rodada para evitar que a cola fixe-se no recipiente. Um frasco de *cola-tudo*, quando encontrado, possui algo ao redor de 30 a 210 ml de cola (1d8-1, mínimo 1), com a outra parte da capacidade do frasco utilizada pelo *bálsamo escorregadiço*. Trinta mililitros desse adesivo cobrem 30 centímetros quadrados de superfície, colando praticamente quaisquer substâncias juntas em uma união permanente. A cola precisa de uma rodada para secar. Se os objetos são separados (uma ação de movimento) antes do final desse período, a aplicação da cola perde sua viscosidade e é inutilizada.

Se a cola é aplicada corretamente, tentar separar os dois objetos colados não tem nenhum efeito, exceto quando o *solvente universal* é aplicado à ligação. *Cola-tudo* é dissolvida pelo *solvente universal*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *tornar inteiro*; **Preço** 1.200 PO

COLAR DA ADAPTAÇÃO

Aura transmutação moderada; **NC** 7º

Posição pescoço; **Preço** 9.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este colar é uma pesada corrente com um medalhão de platina. A magia do colar envolve o usuário em uma concha de ar fresco, tornando-o imune a todos os vapores e gases (tais como efeitos de *névoa mortal* e *névoa fétida*, assim como venenos inalados) prejudiciais e permite-lhe respirar, mesmo debaixo de água ou no vácuo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *alterar-se*; **Preço** 4.500 PO

COLAR DE BOLAS DE FOGO

Aura evocação moderada; **NC** 10º

Posição pescoço (não ocupa posição); **Preço** 1.650 PO (tipo I), 2.700 PO (tipo II), 4.350 PO (tipo III), 5.400 PO (tipo IV), 5.850 PO (tipo V), 8.100 PO (tipo VI), 8.700 PO (tipo VII); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item parece ser um barbante com contas; às vezes, com as extremidades amarradas juntas para formar um colar. (Ele não conta como um item ao redor do pescoço para a finalidade de determinar quais itens mágicos usados pelo personagem são eficazes). Entretanto, se um personagem o segura, todos podem ver o colar como ele realmente é: uma corrente de ouro com um número de pingentes de ouro. As esferas são removíveis pelo utilizador (e somente pelo utilizador), que pode facilmente arremessá-las até 30 metros.

Quando um pingente chega ao final de sua trajetória, ele detona como uma *bola de fogo* (teste de resistência de Reflexos com CD 14 para metade do dano).

Esferas vêm em diferentes forças, que vão desde aquelas que causam 2d6 pontos de dano por fogo até aquelas que causam 10d6 pontos de dano. O preço de uma esfera no mercado é de 150 PO para cada dado de dano que ela causa.

Cada *colar de bolas de fogo* contém uma combinação de esferas de diferentes tamanhos. Algumas combinações tradicionais, designados como tipos I a VII, são detalhadas abaixo.

Se o colar é usado ou transportado por um personagem que falha em seu teste de resistência contra um ataque por fogo mágico, o item deve fazer um teste de resistência também (com um bônus de resistência de +7). Se o colar não é bem sucedido no teste, todas as suas esferas restantes detonam simultaneamente, muitas vezes com consequências lamentáveis para o usuário.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *bola de fogo*; **Preço** 825 PO (tipo I), 1.350 PO (tipo II), 2.175 PO (tipo III), 2.700 PO (tipo IV), 2.925 PO (tipo V), 4.050 PO (tipo VI), 4.350 PO (tipo VII)

COLETE DA FUGA

Aura conjuração e transmutação tênue; **NC** 4º

Posição tórax; **Preço** 5.200 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Escondidos dentro dos bolsos secretos deste colete de seda simples estão gazuas e michas mágicas que concedem um bônus de competência de +4 em testes de Operar Mecanismo. O colete também confere ao seu portador um bônus de competência de +6 em testes de Arte da Fuga.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *arrombar*, *área escorregadia*; **Preço** 2.600 PO

COLHER DA SUSTENTAÇÃO

Aura conjuração tênue; NC 5º

Posição —; **Preço** 5.400 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este utensílio de aparência banal, quando colocado em um recipiente vazio, enche-se magicamente com um mingau grosso e pastoso. Embora a papa tenha um gosto de papelão quente e molhado, ela é altamente nutritiva e contém tudo o que é necessário para sustentar qualquer criatura herbívora, onívora ou carnívora. A colher pode produzir papa o suficiente por dia para alimentar até quatro pessoas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *criar alimentos*; **Preço** 2.700 PO

CONTAS DA FORÇA

Aura evocação moderada; **NC** 10º

Posição —; **Preço** 3.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta pequena esfera negra parece ser uma pérola sem brilho. Uma *conta da força* pode ser jogada a até 20 metros de distância sem penalidades.

Com o impacto agudo, a conta explode emitindo um estouro

COLAR DE BOLAS DE FOGO

Colar	10d6	9d6	8d6	7d6	6d6	5d6	4d6	3d6	2d6	Preço de Mercado
Tipo I	-	-	-	-	-	1	-	2	-	1.650 PO
Tipo II	-	-	-	-	1	-	2	-	2	2.700 PO
Tipo III	-	-	-	1	-	2	-	4	-	4.350 PO
Tipo IV	-	-	1	-	2	-	2	-	4	5.400 PO
Tipo V	-	1	-	2	-	2	-	2	-	5.850 PO
Tipo VI	1	-	2	-	2	-	4	-	-	8.100 PO
Tipo VII	1	2	-	2	-	2	-	2	-	8.700 PO

que causa 5d6 pontos de dano por energia a todas as criaturas dentro de um raio de 3 metros.

Uma vez lançada, uma conta da força funciona como uma magia *esfera resiliente* (teste de resistência de Reflexos com CD 16 nega), com um raio de 3 metros e uma duração de 10 minutos.

Um globo de força cintilante envolve uma criatura, desde que ela seja pequena o suficiente para caber dentro do diâmetro da esfera. A esfera contém o seu alvo pela a duração da magia. A esfera não está sujeita a dano de qualquer espécie, exceto a partir de um *bastão do cancelamento*, um *bastão da negação*, da magia *desintegrar* ou *dissipar magia*. Esses efeitos destroem a esfera sem causar dano ao alvo. Nada pode passar através da esfera, para dentro ou para fora, embora o alvo possa respirar normalmente. O alvo pode lutar, mas o globo não pode ser movido fisicamente pelas pessoas de fora ou pelas pessoas de dentro. A explosão consome completamente a conta, tornando-o um item de uso único.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *esfera resiliente*; **Preço** 1.500 PO

CONTAS DE ORAÇÃO

Aura tênue, moderada ou forte (várias escolas); **NC** 1º (*benção*), 5º (*cura*), 7º (*punição*), 9º (*carma*), 11º (*caminhar no vento*), 17º (*convocar*)

Posição —; **Preço** 9.600 PO (menor), 45.800 PO (padrão), 95.800 PO (maior); **Peso** 250 g.

DESCRIÇÃO

Este item parece ser nada mais do que um simples rosário, até que o proprietário conjure uma magia divina enquanto empunha o rosário. Uma vez que isso ocorre, o proprietário sabe instantaneamente os poderes do rosário e entende como ativá-lo. Cada rosário inclui duas ou mais contas especiais, cada uma com um poder mágico diferente selecionado na lista a seguir.

Tipo de Conta	Habilidade Especial da Conta
Conta da benção	O usuário pode conjurar benção.
Conta da cura	O usuário pode conjurar a sua escolha *curar ferimentos graves, remover cegueira/surdez ou remover doença.*
Conta do carma	O usuário adiciona +4 ao seu nível de conjurador. O efeito dura por 10 minutos.
Conta da punição	O usuário pode conjurar *martelo do caos, punição sagrada, cólera da ordem ou mácula profana.* (teste de resistência de Vontade com CD 17 para efeito parcial)
Conta da convocação	Convoca uma criatura ponderosa de tendência apropriada dos planos exteriores (um anjo, diabo ou similar) para auxiliar o usuário por 1 dia (Se o usuário utilizar a *conta da convocação* para convocar um emissário divino de maneira frívola, a divindade pode tomar o item do personagem e colocar uma *missão* sobre ele como punição.
Conta de caminhar no vento	O usuário pode conjurar *caminhar no vento.*

Cada conta especial pode ser usada uma vez por dia, com exceção da conta da convocação. Ela funciona apenas uma vez e em seguida torna-se não mágica. As contas de bênção, punição e caminhar no vento contam como itens de gatilho mágico; as contas de carma e convocação podem ser ativadas por qualquer personagem capaz de conjurar magias divinas. O usuário do rosário não precisa empunhar ou usar o rosário em qualquer localização específica, desde que ele o carregue em seu corpo.

A potência de uma conta é perdida se ela for removida do rosário. Reduza o preço de um rosário que tenha uma ou mais contas faltando nos seguintes valores: conta da bênção -600 PO, conta da cura -9000 PO, conta do carma -20.000 PO, conta da punição -16.800 PO, conta da convocação -20.000 PO e conta de caminhar no vento -46.800 PO.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos e uma das seguintes magias por conta, como apropriado: *benção (benção); curar ferimentos graves, remover cegueira/surdez* ou *remover doença (cura); força dos justos (carma); portal (convocação); martelo do caos, punição sagrada, cólera da ordem* ou *mácula profana (punição), caminhar no vento (caminhar no vento)*; **Preço** 4.800 PO (menor), 22.900 PO (padrão), 47.900 PO (maior)

CORDA DA CONSTRIÇÃO

Aura transmutação forte; **NC** 12º

Posição —; **Preço** 21.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Uma *corda da constrição* se parece com qualquer outra corda de cânhamo com cerca de 10 metros de comprimento. Ao ser comandada, a corda golpeia 6 metros para frente ou 6 metros para cima para enredar uma vítima. Uma criatura enredada pode se libertar com um teste de Força com CD 20 ou um teste de Arte da Fuga com CD 20.

Uma *corda da constrição* possui CA 22, 12 pontos de vida, dureza 10, e redução de dano 5/cortante. A corda repara os danos a si mesmo a uma taxa de 1 ponto a cada 5 minutos, mas se uma *corda da constrição* é cortada (todos os 12 pontos de vida são perdidos), ela é destruída.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos, animar corda ou enredar*; **Preço** 10.500 PO

CORDA DA ESCALADA

Aura transmutação tênue; **NC** 3º

Posição —; **Preço** 3.000 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *corda da escalada* de 20 metros de comprimento não é mais espessa do que uma varinha, mas é forte o suficiente para suportar 1500 quilos. Ao ser comandada, a corda serpenteia para frente, para cima, para baixo ou em qualquer outra direção a 3 metros por rodada, prendendo-se de forma segura onde quer que seu dono deseje. Ela pode soltar-se e regressar da mesma maneira.

Uma *corda da escalada* pode ser comandada a atar-se ou desatar-se. Isso faz com que grandes nós apareçam em intervalos de 30 centímetros ao longo da corda. Os nós encurtam a corda a um comprimento de 16 metros até que os nós sejam desatados, mas diminui a CD dos testes de Escalada ao usá-los em -10. A criatura deve segurar uma ponta da corda quando a sua magia é invocada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *animar corda*; **Preço** 1.500 PO

COROA DA EXPLOSÃO MAIOR

Aura evocação forte; **NC** 17º
Posição cabeça; **Preço** 23.760 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quando comandada, esta coroa de ouro elaborada projeta uma explosão de *luz cegante* (5d8 maximizada para 40 pontos de dano) uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, Maximizar Magia, *luz cegante*; Preço 11.880 PO

COROA DA EXPLOSÃO MENOR

Aura evocação moderada; NC 6º
Posição cabeça; **Preço** 6.480 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quando comandada, esta coroa de ouro simples projeta uma explosão de *luz cegante* (3d8 pontos de dano) uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *luz cegante*;
Preço 3.240 PO

CRÂNIO NEGRO

Aura evocação moderada [mal]; NC 9º
Posição —; **Preço** 60.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este crânio, esculpido em ébano, é totalmente maligno. Onde quer que o crânio vá, a área em torno dele é tratada como se uma magia *conspurcar* tenha sido conjuradora com o crânio como seu ponto de origem. Cada *crânio negro* tem um único efeito mágico vinculado a ele. Essa magia é informada na lista padrão dada na descrição da magia *conspurcar*, e não pode ser alterada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *conspurcar, o criador deve ser maligno*; Preço 30.000 PO

CUBO DA RESISTÊNCIA AO FRIO

Aura abjuração tênue; **NC** 5º
Posição —; **Preço** 27.000 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cubo é ativado ou desativado ao pressionar um dos lados. Quando ativado, cria-se uma zona em forma de cubo de 3 metros de lado centrado sobre o possuidor (ou no próprio cubo, se o item for colocado sobre uma superfície). A temperatura nessa área é sempre, pelo menos, 18° C. O campo absorve todos os ataques à base de frio. No entanto, se o campo é submetido a mais do que 50 pontos de dano causado pelo frio em 1 rodada (a partir de um ou vários ataques), ele entra em colapso e não pode ser reativado por 1 hora. Se o campo absorve mais de 100 pontos de dano por frio em um período de 10 rodadas, o cubo é destruído.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *proteção contra energia*; **Preço** 13.500 PO

CUBO DE ENERGIA

Aura evocação moderada; **NC** 10º
Posição —; **Preço** 62.000 PO; **Peso** 250 g.

DESCRIÇÃO

Este item é um pouco menor que 2,5 centímetros por lado e pode ser feito de marfim, osso ou qualquer mineral duro. Normalmente, cada uma das faces do cubo é polida, mas às vezes elas são gravadas com runas. O dispositivo permite que seu possuidor coloque um cubo especial composto de 6 muralhas individuais de energia, cada uma com 3 metros de lado, em torno de si mesmo. Esse cubo move-se com o personagem e é impermeável às formas de ataque mencionadas na tabela abaixo. O cubo tem 36 cargas quando completamente carregado, e suas cargas utilizadas são renovadas automaticamente a cada dia. O possuidor pressiona uma das faces do cubo para ativar um tipo particular de proteção ou a desativar o item. Cada efeito tem um custo em cargas para ser mantido por minuto (ou parte de um minuto) em operação. Além disso, quando o efeito está ativo, o deslocamento do possuidor é limitado ao valor máximo determinado na tabela.

Quando o *cubo de energia* está ativo, os ataques que causam mais de 30 pontos de dano drenam uma carga a cada 10 pontos de dano além de 30. O custo em cargas para manter cada uma das seis paredes do cubo encontra-se resumida a seguir.

Face do Cubo	Custo em Cargas por minuto	Deslocamento Máximo	Efeito
1	1	9 m	Mantém gases, vento e similares do lado de fora
2	2	6 m	Mantém matéria inorgânica do lado de fora
3	3	4,5 m	Mantém matéria orgânica do lado de fora
4	4	3 m	Mantém magia do lado de fora
5	6	3 m	Mantém tudo do lado de fora
6	0	Como o normal	Desativa

Magias que afetam a integridade do cubo também drenam cargas adicionais. Essas magias não podem ser conjuradas para dentro ou fora do cubo.

Tipo de Ataque	Cargas Extras
Desintegrar	6
Trombeta da destruição	6
Criar passagens	3
Passagem invisível	5
Rajada prismática	7
Muralha de fogo	2

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *muralha de energia*; **Preço** 31.000 PO

DIADEMA DA PERSUASÃO

Aura transmutação tênue; **NC** 5º
Posição cabeça; **Preço** 4.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este diadema de prata concede um bônus de competência de +3 em testes baseados no Carisma do usuário.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *esplendor da águia*; **Preço** 2.250 PO

ELIXIR DA ACROBACIA

Aura transmutação tênue; **NC** 5º
Posição —; **Preço** 250 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este elixir garante a quem o beber a capacidade de fazer acrobacias, evitar ataques e mover-se cuidadosamente sobre qualquer superfície, garantindo um bônus de competência de +10 em testes da perícia Acrobacias por 1 hora.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *agilidade do gato;* **Preço** 125 PO

ELIXIR DA NATAÇÃO

Aura transmutação tênue; **NC** 2º
Posição —; **Preço** 250 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este elixir confere capacidade de natação. Um campo de força mágico quase imperceptível rodeia quem o bebeu, o que lhe permite deslizar na água facilmente (bônus de competência de +10 em testes de Natação por 1 hora).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *o criador deve possuir* pelo menos 5 graduações na perícia Natação; **Preço** 125 PO

ELIXIR DA VERDADE

Aura encantamento tênue; **NC** 5º
Posição —; **Preço** 500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este elixir obriga quem o beber a dizer nada além da verdade por 10 minutos (teste de resistência de Vontade com CD 13 nega). Ele deve responder a todas as perguntas feitas a ele no ato, mas a cada pergunta pode fazer um teste de resistência em separado. Se um desses testes secundários for bem-sucedido, o alvo não se liberta do encantamento, mas também não tem que responder a essa pergunta em específico (se ele responder, deve dizer a verdade). Não mais do que uma pergunta pode ser feita a cada rodada. Esse é um encantamento do tipo compulsão que afeta a mente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *zona da verdade*; **Preço** 250 PO

ELIXIR DA VISÃO

Aura adivinhação tênue; **NC** 2º
Posição —; **Preço** 250 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Beber deste elixir concede a quem o beber a capacidade de perceber detalhes minúsculos com grande precisão (bônus de competência de +10 em testes de Percepção por 1 hora).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *visão da verdade;* **Preço** 125 PO

ELIXIR DO AMOR

Aura encantamento tênue; **NC** 4º
Posição —; **Preço** 150 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este líquido de sabor doce faz com que o personagem que o beber se torne extasiado com a primeira criatura vista após consumir o gole (como *encantar pessoas,* quem o beber deve ser um humanoide de tamanho Médio ou menor, e pode efetuar um teste de resistência de Vontade com CD 14 para negar). O efeito do encanto desaparece em 1d3 horas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *encantar pessoas;* **Preço** 75 PO

ELIXIR DO ESCONDERIJO

Aura ilusão tênue; **NC** 5º
Posição —; **Preço** 250 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Um personagem que beba este elixir ganha uma capacidade intuitiva de esgueirar-se e esconder-se (bônus de competência de +10 em testes de Furtividade por 1 hora).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *invisibilidade*; **Preço** 125 PO

ELIXIR DO SOPRO DE FOGO

Aura evocação moderada; **NC** 11º
Posição —; **Preço** 1.100 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este elixir borbulhante e estranho concede a quem o beber a capacidade de cuspir jatos de fogo. Ele pode cuspir fogo até três vezes, sendo que cada jato causa 4d6 pontos de dano por fogo em um alvo único a até 7,5 metros de distância. A vítima pode tentar um teste de resistência de Reflexos com CD 13 para receber apenas metade do dano. Jatos de fogo não utilizados dissipam 1 hora após o elixir ser consumido.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *raio ardente;* **Preço** 550 PO

ELMO BRILHANTE

Aura vários forte; **NC** 13º
Posição cabeça; **Preço** 125.000 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este elmo de aparência normal toma a sua forma verdadeira e manifesta seus poderes quando o usuário o veste e pronuncia a palavra de comando. Feito de prata brilhante e aço polido, um elmo recém-criado é adornado com grandes joias mágicas: 10 diamantes, 20 rubis, 30 opalas de fogo e 40 opalas. Quando atingida por luz brilhante, o elmo cintila e envia reflexos em todas as direções a partir das pontas de sua coroa. As funções das joias são as seguintes:

- Diamante: *rajada prismática* (teste de resistência com CD 20).
- Rubi: *muralha de fogo.*
- Opala de fogo: *bola de fogo* (10d6, teste de resistência de Reflexos com CD 20 para metade).
- Opala: *luz do dia.*

O elmo pode ser usado uma vez por rodada, mas cada gema pode utilizar o seu poder similar à magia apenas uma vez. Até que todas as joias estejam exauridas. Um *elmo brilhante* também tem as seguintes propriedades mágicas quando ativo.

- Ele emana uma luz azulada quando mortos-vivos estão dentro de um alcance de 10 metros. Essa luz causa 1d6 pontos de dano por rodada a todas essas criaturas dentro do alcance.
- O usuário pode comandar qualquer arma que ele empunha a tornar-se uma arma *flamejante.* Isto é em adição a todas as habilidades que a arma já possui (a menos que a arma já seja uma arma *flamejante*). O comando leva 1 rodada para ter efeito.
- O elmo oferece resistência ao fogo 30. Essa proteção não se acumula com proteções similares de outras fontes.

Uma vez que todas as suas joias perderam a magia, o elmo perde seus poderes e as gemas viram pó. A remoção de uma joia a destrói. Se uma criatura que usa o elmo for danificada por fogo mágico (depois da resistência ao fogo ser levada em conta) e falhar em um teste de resistência de Vontade com CD 15, as gemas restantes no elmo sobrecarregam e detonam. Os diamantes restantes tornam-se rajadas prismáticas que possuem como alvo uma criatura aleatoriamente escolhida dentro do alcance (possivelmente o usuário), rubis formam muralhas de fogo em linhas retas que se estendem para fora em uma direção aleatória do usuário do elmo, as opalas de fogo tornam-se bolas de fogo centradas no usuário do elmo. As opalas e o próprio elmo são destruídos.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *detector mortos-vivos, bola de fogo, lâmina de fogo, luz do dia, rajada prismática, proteção contra energia, muralha de fogo;* **Preço** 62.500 PO

ELMO DA AÇÃO SUBAQUÁTICA

Aura transmutação tênue; **NC** 5º
Posição cabeça; **Preço** 24.000 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

O usuário deste elmo pode ver debaixo d'água. Deslizar as pequenas lentes nos compartimentos de cada lado, diante dos olhos do usuário, ativa as propriedades visuais do elmo, permitindo a quem o usa ver cinco vezes mais do que a água e as condições de luz permitiriam com a visão humana normal (algas, obstruções e similares bloqueiam a visão da maneira usual). Se a palavra de comando é pronunciada, o *elmo da ação subaquática* garante ao usuário um deslocamento de natação de 10 metros e cria um globo de ar ao redor da cabeça do usuário que é mantido até que a palavra de comando seja pronunciada novamente, permitindo-lhe respirar livremente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *respirar na água*; **Preço** 12.000 PO

ELMO DA TELEPATIA

Aura adivinhação e encantamento tênue; **NC** 5º
Posição cabeça; **Preço** 27.000 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este pálido elmo de metal ou marfim cobre grande parte da cabeça. O usuário pode usar *detectar pensamentos* à vontade. Além disso, ele pode enviar uma mensagem telepática para alguém cujos pensamentos superficiais são lidos (permitindo a comunicação bidirecional). Uma vez por dia, o usuário do elmo pode implantar uma *sugestão* (como a magia, teste de resistência de Vontade com uma CD 14 nega), juntamente com a sua mensagem telepática.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *detectar pensamentos, sugestão;* **Preço** 13.500 PO

ELMO DE COMPREENDER IDIOMA E LER MAGIAS

Aura adivinhação tênue; **NC** 4º
Posição cabeça; **Preço** 5,200 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Aparentando ser um elmo normal, um *elmo de compreender idiomas e ler magias* confere ao seu usuário a capacidade de entender as palavras ditas de qualquer criatura e de ler o texto em qualquer idioma ou qualquer escrita mágica. O usuário recebe um bônus de competência de +5 em testes de Linguística para entender mensagens escritas em formas incompletas, arcaicas ou exóticas. Note que a compreensão de um texto mágico não implica, necessariamente, no uso da magia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *compreender idiomas, ler magias;* **Preço** 2.600 PO

ELMO DO TELEPORTE

Aura conjuração moderada; **NC** 9º
Posição cabeça; **Preço** 73.500 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Um personagem usando este item pode se teleportar três vezes por dia, exatamente como se usasse a magia de mesmo nome.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *teleporte;* **Preço** 36.750 PO

ENXADÃO DOS TITÃS

Aura transmutação forte; **NC** 16º
Posição —; **Preço** 23.348 PO; **Peso** 60 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta ferramenta de escavação possui 3 metros de comprimento. Qualquer criatura com tamanho, pelo menos, Enorme pode usá-la para soltar ou carpir terra, ou escavar morros (um cubo de 3 metros a cada 10 minutos). Ela também quebra rocha (um cubo de 3 metros por hora). Se usado como uma arma, é o equivalente a um *martelo de guerra de adamante* +3 Imenso, que causa 4d6 pontos de dano base.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, Criar Armas e Armaduras Mágicas, *mover terra;* **Preço** 13.348 PO

ESCARAVELHO CONTRA GOLENS

Aura adivinhação moderada; **NC** 8º
Posição pescoço; **Preço** 2.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este broche em forma de besouro permite a seu portador detectar qualquer golem em um alcance de 20 metros, embora ele precise se concentrar (uma ação padrão) para que a detecção ocorra. Um escaravelho permite a seu usuário combater golems com armas, ataques desarmados ou armas naturais, como se esses golems não possuíssem redução de dano.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *detectar magia,* o criador deve ser pelo menos de 10º nível; **Preço** 1.250 PO

ESCARAVELHO DA PROTEÇÃO

Aura abjuração e necromancia forte; **NC** 18º
Posição pescoço; **Preço** 38.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este item parece ser um medalhão de prata na forma de um besouro. Se for empunhado por 1 rodada, uma inscrição aparece em sua superfície informando o proprietário que ele é um item de proteção.

O proprietário do escaravelho recebe resistência à magia 20. O escaravelho também pode absorver ataques de dreno de energia, efeitos de morte e efeitos de energia negativa. Após a absorção

de 12 ataques desses tipos, o escaravelho se transforma em pó e é destruído.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *proteção contra a morte, resistência à magia;* **Preço** 19.000 PO

ESPELHO DA OPOSIÇÃO

Aura necromancia forte; NC 15º

Posição —; **Preço** 92.000 PO; **Peso** 42,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item se assemelha a um espelho normal com cerca de 1,2 metros de comprimento e 1 metro de largura. Ele pode ser pendurado ou apoiado sobre uma superfície e, em seguida, ativado pela pronúncia de uma palavra de comando. A mesma palavra de comando desativa o espelho. Se uma criatura vê seu reflexo na superfície do espelho, uma cópia exata da criatura surge. Esse oposto ataca imediatamente o original. A duplicata tem todos os bens e os poderes de seu original (incluindo magias). Após a derrota ou a destruição da duplicata ou do original, a duplicata e seus itens desaparecem completamente. O espelho funciona até quatro vezes por dia. Destruir o espelho (Dureza 1, 5 pontos de vida) faz com que todas as duplicatas desapareçam imediatamente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *clone;* **Preço** 46.000 PO

ESPELHO DO APRISIONAMENTO

Aura abjuração forte; NC 17º

Posição —; **Preço** 200.000 PO; **Peso** 25 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item de cristal possui cerca de 1,2 metros quadrados e é emoldurado em metal ou madeira. A moldura geralmente possui dragões, demônios, diabos, gênios, nagas ou outras criaturas poderosas que são bem conhecidas por seus poderes mágicos. Ele pode ser suspenso ou apoiado contra uma superfície e, em seguida, ativado pela pronúncia da palavra de comando. A mesma palavra de comando desativa o espelho. Um *espelho do aprisionamento* ativo possui 15 compartimentos extra-dimensionais dentro dele. Qualquer criatura que fique dentro de um alcance de 10 metros do espelho e olhe para o seu próprio reflexo deve fazer um teste de resistência de Vontade com CD 23 ou ser preso dentro de uma cela do espelho. A criatura que não tem conhecimento da natureza do item sempre vê seu próprio reflexo. A probabilidade de uma criatura ver seu reflexo e, portanto, ter a necessidade de fazer o teste de resistência cai para 50%, se a criatura tem consciência de que o espelho aprisiona vidas e procura evitar olhar para ele (trate como um ataque de olhar; consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder* para regras sobre ataques visuais).

Quando uma criatura é presa, é retirada de seu corpo para o espelho. Tamanho não é um fator, mas constructos e mortos-vivos não podem ser presos, nem objetos inanimados e outros materiais não vivos. O equipamento da vítima (incluindo roupas e qualquer item empunhado) fica para trás. Se o proprietário do espelho sabe a palavra de comando certa, pode chamar o reflexo de qualquer criatura presa dentro de sua superfície e conversar com seu prisioneiro, sem que ele possa tomar atitude alguma. Outra palavra de comando libera a criatura presa. Cada par de palavras de comando é específico para cada prisioneiro.

Se a capacidade do espelho for excedida, uma vítima (determinada aleatoriamente) é libertada a fim de acomodar o mais recente. Se o espelho for destruído (Dureza 1, 5 pontos de vida), todas as vítimas atualmente presas nele são liberadas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *aprisionar;* **Preço** 100.000 PO

ESTATUETAS DE INCRÍVEL PODER

Aura varia; NC varia

Posição —; **Preço** 10.000 PO (grifo de bronze), 10.000 PO (mosca de ébano), 16,500 PO (leões dourados), 21,000 PO (bodes de marfim), 17,000 PO (elefante de mármore), 28,500 PO (cavalo de obsidiana), 15,500 PO (cão de ônix), 9,100 PO (coruja serpentina), 3,800 PO (corvo de prata); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Cada um dos diversos tipos de *estatuetas de incrível poder* parece ser uma simples estatueta em miniatura de uma criatura, com uma única exceção; quando a estatueta é jogada no chão e a palavra de comando correta é pronunciada, ela torna-se uma criatura viva de tamanho normal (exceto quando indicado em contrário abaixo). A criatura obedece e serve ao seu dono. Salvo disposição em contrário, a criatura compreende o idioma comum, mas é incapaz de falar.

Se uma *estatueta de incrível poder* for quebrada ou destruída em sua forma de estatueta, ela fica arruinada para sempre. Toda a magia é perdida e o seu poder perdido. Se morta em forma animal, ela simplesmente retorna para a forma de uma estatueta que pode ser usada novamente, em um momento posterior.

Grifo de Bronze: Quando animada, um grifo de bronze age em todos os aspectos como um grifo normal, sob o comando de seu possuidor (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). O item pode ser usado duas vezes por semana, por até 6 horas de uso. Quando as 6 horas se passarem ou quando a palavra de comando for pronunciada, o grifo de bronze torna-se uma pequena estatueta novamente. Transmutação moderada; NC 11º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos.*

Mosca de Ébano: Quando animada, uma mosca de ébano fica do tamanho de um pônei e tem todas as características de um pégaso, mas não pode efetuar ataques. O item pode ser usado três vezes por semana, por até 12 horas de uso. Quando as 12 horas se passarem ou quando a palavra de comando for pronunciada, a mosca de ébano novamente torna-se uma pequena estatueta. Transmutação moderada; NC 11º; Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos.*

Leões Dourados: Estas estatuetas vêm em pares. Eles se tornam leões machos adultos normais. Se mortos em combate, os leões não podem ser trazidos de volta da forma de uma estatueta por uma semana. Caso contrário, podem ser utilizados uma vez por dia, durante até 1 hora. Eles ampliam e encolhem quando a palavra de comando for pronunciada. Transmutação moderada; NC 11º; Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos.*

Bodes de Marfim: Estas figuras vêm em grupos de três. Cada bode desse trio parece-se um pouco diferente dos outros, e cada um tem uma função diferente:

- *O Bode da Viagem*: Esta estatueta proporciona uma rápida e duradoura montaria igual a um cavalo pesado em todos os sentidos, exceto em sua aparência. O bode pode viajar pelo máximo de 1 dia por semana, de forma contínua ou em qualquer combinação de períodos que totalizem 24 horas. Nesse ponto, ou quando a palavra de comando é pronunciada, ele volta à sua forma de estatueta e não pode ser usado novamente em menos de 1 dia.

• *O Bode da Labuta*: Esta estatueta torna-se uma criatura enorme, maior do que um touro, com as estatísticas de um pesadelo (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*), exceto pela adição de um par de chifres cruéis de tamanho excepcional (1d8+4 de dano para cada chifre). Se ele efetuar um ataque de investida, só pode usar seus chifres (mas adiciona 6 pontos de dano a cada ataque bem sucedido nessa rodada). Ele pode ser chamado à vida apenas uma vez por mês, por até 12 horas de cada vez.

• *O Bode do Terror*: Quando a palavra de comando adequada é pronunciada, esta estatueta torna-se um corcel com as características de um cavalo leve. No entanto, o cavaleiro pode empregar os chifres do bode como armas (um chifre como uma *lança pesada* +3, o outro chifre como uma *espada longa* +5). Quando montado, em um ataque contra um oponente, o *bode do terror* emana *medo* como a magia em um raio de 10 metros (teste de resistência de vontade com uma CD 16 para um efeito parcial). Ele pode ser usado uma vez a cada duas semanas por até 3 horas de uso. Transmutação moderada; NC 11º; Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos*.

Elefante de Mármore: Esta é a maior das estatuetas, quase do tamanho de uma mão humana. Após a palavra de comando ser pronunciada, um elefante de mármore cresce com o tamanho e as características de um elefante de verdadeiro. O animal criado a partir da estatueta é totalmente obediente ao dono da estatueta, servindo-o como uma besta de carga, uma montaria ou um combatente. A estatueta pode ser usada quatro vezes por mês, por até 24 horas de cada vez. Transmutação moderada; NC 11º; Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos*.

Cavalo de Obsidiana: Esta figura parece ser um pequeno nódulo de pedra negra. Apenas uma inspeção cuidadosa revela que ela lembra vagamente alguma forma de quadrúpede. Ao ser comandado, o pedaço de obsidiana quase sem forma torna-se uma fantástica montaria. Trate-o como um cavalo pesado com os seguintes poderes adicionais, utilizáveis uma vez por rodada, sempre que desejar: *voo prolongado*, *viagem planar* e *passeio etéreo*. O corcel permite ser montado, mas se o cavaleiro é de uma boa tendência, o cavalo tem uma possibilidade de 10% por uso de levá-lo para os planos inferiores e, em seguida, retornar à sua forma de estatueta. A estatueta pode ser usada uma vez por semana, por um período contínuo de até 24 horas. Note que quando um *corcel de obsidiana* se torna etéreo ou muda de plano, seu cavaleiro e equipamento o seguem. Assim, o usuário pode viajar para outros planos através desse meio. Invocação e transmutação forte; NC 15º; Criar Item Maravilhoso, *animar objetos*, *forma etérea*, *voo*, *viagem planar*.

Cão de Ônix: Quando ordenada, esta estatueta transforma-se em uma criatura com as mesmas propriedades de um cão de montaria, exceto que ele é dotado de um valor de inteligência 8, pode se comunicar em comum e tem excelentes habilidades olfativas e visuais. Ele tem a capacidade faro e adiciona +4 em seus testes de Percepção. Possui visão no escuro (de 20 metros) e pode ver o invisível. Um *cão de ônix* pode ser usado uma vez por semana por até 6 horas, ele obedece apenas ao seu proprietário. Transmutação moderada; NC 11º; Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos*.

Coruja Serpentina: Esta estatueta se torna ou uma coruja de chifres de tamanho normal ou uma coruja gigante (use as estatísticas para a coruja gigante) de acordo com a palavra de comando pronunciada. A transformação pode ser feita uma vez por dia, com uma duração máxima de 8 horas contínuas. No entanto, após três transformações na forma de coruja gigante, a estatueta perde todas as suas propriedades mágicas. A coruja se comunica com o seu proprietário por meio de telepatia, informando-o de tudo o que ela vê e ouve. Transmutação moderada; NC 11º; Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos*.

Corvo de Prata: Esta estatueta de prata se transforma em um corvo quando comandada (mas mantém sua consistência metálica, o que lhe confere dureza 10). Outro comando envia-a pelo o ar como uma criatura afetada pela magia *mensageiro animal*. Se não for ordenado a levar uma mensagem, o corvo obedece aos comandos de seu dono, embora não tenha poderes especiais ou habilidades telepáticas. Ele pode manter sua forma animal por apenas 24 horas por semana, mas a duração não precisa ser contínua. Encantamento e transmutação moderada; NC 6º; Criar Item Maravilhoso, *animal mensageiro*, *animar objetos*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos*, magias adicionais, consulte o texto; **Preço** 5.000 PO (grifo de bronze), 5.000 PO (mosca de ébano), 8.250 PO (leões dourados), 10.500 PO (bodes de marfim), 8.500 PO (elefante de mármore), 14.250 PO (cavalo de obsidiana), 7.750 PO (cão de ônix), 4.550 PO (coruja serpentina), 1.900 PO (corvo de prata)

FAIXAS DE FERRO DA CONTENÇÃO

Aura evocação forte; NC 13º
Posição —; **Preço** 26.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este potente item parece ser uma esfera de ferro enferrujado de 90 centímetros de diâmetro, com recortes sobre sua superfície.

Quando a palavra de comando adequada é pronunciada e o dispositivo esférico de ferro é arremessado contra um adversário, as bandas se expandem e, em seguida, se contraem para prender a criatura alvo com um ataque de toque à distância bem sucedido. Uma criatura Grande ou menor individual pode ser capturada e, assim, mantida imóvel (como se presa) até a palavra de comando ser pronunciada para trazer as bandas a sua forma esférica novamente. A criatura pode quebrar (e destruir) as bandas com um teste de Força com CD 30 ou escapar delas com um teste de manobra de combate ou Arte da Fuga com CD 30.

Faixas de ferro de ligação são utilizáveis uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *mãos aderentes*; **Preço** 13.000 PO

FERRADURAS DA VELOCIDADE

Aura transmutação tênue; NC 3º
Posição pés; **Preço** 3.000 PO; **Peso** 6 Kg. (pelas quatro)

DESCRIÇÃO

Estas ferraduras de ferro vêm em conjuntos de quatro, como ferraduras comuns. Quando postas nos cascos de um animal, elas aumentam o deslocamento base em terra do animal em 10 metros, o que conta como um bônus de melhoria. Tal como acontece com outros efeitos que aumentam o deslocamento, a distância dos pulos aumentam proporcionalmente (consulte o Capítulo 4). Todas as quatro ferraduras devem ser usadas pelo mesmo animal para a magia ser eficaz.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *rapidez*; **Preço** 1.500 PO

FERRADURAS DO ZÉFIRO

Aura transmutação tênue; **NC** 3º
Posição pés; **Preço** 6.000 PO; **Peso** 2 Kg. (pelas quatro).

DESCRIÇÃO

Estas quatro ferraduras de ferro são afixadas como ferraduras normais. Elas permitem que um cavalo possa viajar sem tocar o chão. O cavalo ainda deve correr acima (sempre ao redor de 10 centímetros) da superfície e aproximadamente na horizontal. Isto significa que as superfícies não sólidas ou instáveis podem ser cruzadas, e que o movimento é possível sem deixar trilhas em qualquer tipo de solo. O cavalo se move com seu deslocamento base normal. Todas as quatro ferraduras devem ser usadas pelo mesmo animal para a magia ser eficaz.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *levitação;* **Preço** 3.000 PO

FILACTÉRIO DA CANALIZAÇÃO NEGATIVA

Aura necromancia moderada [mal]; **NC** 10º
Posição bandana; **Preço** 11.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este item é uma benção para qualquer personagem capaz de canalizar a energia negativa, aumentando a quantidade de dano causado a criaturas vivas por +2d6. Isso também aumenta a quantidade de dano curado em mortos-vivos.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, o criador deve ser um clérigo de pelo menos 10º **nível; Preço** 5.500 PO

FILACTÉRIO DA CANALIZAÇÃO POSITIVA

Aura necromancia moderada [bem]; **NC** 10º
Posição bandana; **Preço** 11.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este item permite canalizadores de energia positiva a aumentar a quantidade de dano causado a criaturas mortas-vivas por +2d6. Isso também aumenta a quantidade de dano curado em seres vivos.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, o criador deve ser um clérigo de pelo menos 10º nível; **Preço** 5.500 PO

FILACTÉRIO DA FÉ

Aura adivinhação tênue; **NC** 1º
Posição bandana; **Preço** 1.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este item é uma pequena caixa que contém escrituras religiosas. A caixa é afixada a um cordão de couro que deve ser amarrado ao redor da cabeça e usado de modo que a caixa fique em cima da testa do usuário. Não há nenhuma maneira mundana para determinar qual a função desse item religioso, até que ele seja usado. O usuário de uma *filactério da fé* tem conhecimento de qualquer ação ou item que ele poderia tomar de forma a afetar negativamente a sua tendência e sua posição com sua divindade, incluindo efeitos mágicos. Ele adquire essa informação antes de realizar a ação ou tornar-se associado a um item, se ele levar um momento para contemplar o ato.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *detectar o caos, detectar o mal, detectar o bem, detectar a ordem;* **Preço** 500 PO

FLAUTAS DA ASSOMBRAÇÃO

Aura necromancia leve; **NC** 4º
Posição —; **Preço** 6.000 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item mágico parece ser um pequeno conjunto de flautas. Quando tocado por uma pessoa que tem sucesso em um teste de Apresentação (instrumentos de sopro) com CD 15, os tubos criam uma melodia sinistra e fascinante. Aqueles dentro 10 metros que escutam a melodia devem ser bem sucedidos em um teste de resistência de Vontade com CD 13 ou se tornam assustados por 4 rodadas. Criaturas com 6 ou mais dados de vida não são afetadas. *Flautas da assombração* podem ser tocadas duas vezes por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *aterrorizar;*
Preço 3.000 PO

FLAUTAS DO ESGOTO

Aura conjuração tênue; **NC** 2º
Posição —; **Preço** 1.150 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Se o possuidor aprender a melodia correta, ele pode usar estas flautas para atrair 1d3 enxames de ratos, que estiverem a até 120 metros de distância. Para cada distância de 15 metros que os ratos têm de viajar, há um atraso de 1 rodada. O flautista deve continuar tocando até que os ratos apareçam e, assim que eles surgirem, o flautista deve fazer um teste de Apresentação (instrumentos de sopro) com CD 10. O sucesso significa que eles obedecem a comandos telepáticos do flautista enquanto ele continuar a tocar. Uma falha indica que eles atacam o flautista. Se por algum motivo o flautista deixa de tocar, os ratos fogem imediatamente. A CD do teste de Apresentação aumenta em +5 para cada vez que os ratos tenham sido chamados com sucesso, em um período de 24 horas. Se os ratos estão sob o controle de outra criatura, adicione os DV do controlador à CD do teste. Uma vez que o controle é assumido, outro teste é necessário a cada rodada para mantê-lo, caso a outra criatura se esforce para tomar o controle.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *encantar animais, convocar aliado da natureza I, habilidade Empatia* Selvagem; **Preço** 575 PO

FLAUTAS DOS SONS

Aura ilusão tênue; **NC** 2º
Posição —; **Preço** 1.800 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quando tocada por um personagem que tem a perícia Apresentação (instrumentos de sopro), estas flautas metálicas brilhantes criam uma variedade de sons. A invenção sonora é o equivalente ao de um *som fantasma.*

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *som fantasma;* **Preço** 900 PO

FORTE INSTANTÂNEO

Aura invocação forte; **NC** 13º
Posição —; **Preço** 55.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cubo de metal é pequeno, mas quando ativado por uma palavra de comando, cresce para formar uma torre quadrada com 6 metros de lado e 10 metros de altura, com seteiras em todos os lados e um

parapeito com ameias sobre ela. As paredes de metal se estendem por 3 metros sob o chão, ancorando-a no lugar e impedindo que ela seja tombada. O forte tem uma pequena porta que se abre apenas sob o comando do dono do forte, e mesmo a magia *arrombar* não pode abrir a porta.

As paredes de adamante de um *forte instantâneo* possuem 100 pontos de vida e dureza 20. A fortaleza não pode ser reparada, exceto por um *desejo* ou um *milagre*, que restaura 50 pontos de dano.

A fortaleza brota em apenas uma rodada, com a porta voltada para o proprietário do dispositivo. A porta se abre e fecha de imediato sob seu comando. As pessoas e as criaturas próximas (exceto o proprietário) devem ter cuidado para não serem pegos pelo crescimento repentino do forte. Qualquer pessoa pega pelo crescimento recebe 10d10 pontos de dano (teste de resistência de Reflexos com CD 19 para metade do dano).

O forte é desativado pela pronúncia da palavra de comando (diferente da utilizada para ativá-lo). Ele não pode ser desativado, a menos que esteja vazio.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *mansão magnífica do mago*; **Preço** 27.500 PO

FRASCO DE FERRO

Aura invocação forte; **NC** 20º
Posição —; **Preço** 170.000 PO (vazio); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Estes recipientes especiais normalmente são incrustados com runas de prata e lacrados por uma rolha de bronze que possui um selo gravado com sigilos, glifos e símbolos especiais. Quando o usuário pronuncia a palavra de comando, ele pode forçar qualquer criatura de outro plano para o recipiente, desde que a criatura falhe em um teste de Vontade com CD 19. O alcance desse efeito é de 18 metros. Somente uma criatura pode ser contida por vez. Abrir a rolha libera a criatura capturada.

A palavra de comando pode ser utilizada apenas uma vez por dia. Se o indivíduo libertar a criatura capturada e pronunciar a palavra de comando, a criatura pode ser forçada a servi-lo por 1 hora. Se liberado sem a palavra de comando, a criatura age de acordo com suas inclinações naturais. (Ela geralmente ataca o usuário, a menos que ela tenha uma boa razão para não fazê-lo). Qualquer tentativa de forçar a mesma criatura para o frasco pela segunda vez que fornece um bônus de +2 em seu teste de resistência e o torna hostil. Uma garrafa recém-descoberta pode conter qualquer uma das seguintes criaturas:

d%	Conteúdo	d%	Conteúdo
01-50	Vazio	89	Demônio (glabrezu)
51-54	Elemental do ar Grande	90	Demônio (succubus)
55-58	Caçador Invisível	91	Diabo (osyluth)
59-62	Elemental da terra Grande	92	Diabo (barbazu)
63-66	Xorn	93	Diabo (erínias)
67-70	Elemental do fogo Grande	94	Diabo (cornugon)
71-74	Salamandra	95	Agathion (avoral)
75-78	Elemental da água Grande	96	Azata (ghaele)
79-82	Xill	97	Arconte (trumpet)
83-85	Cão Yeth	98	Rakshasa
86	Demônio (sombra)	99	Demônio (balor)
87	Demônio (vrock)	100	Diabo (pit fiend)
88	Demônio (hezrou)		

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *aprisionar a alma*; **Preço** 85.000 PO

GARRAFA DA ÁGUA INFINITA

Aura transmutação moderada; **NC** 9º
Posição —; **Preço** 9.000 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Se a tampa deste frasco de aparência comum é removida e a palavra de comando pronunciada, uma quantidade de água doce ou salgada flui dela. Palavras de comando específicas determinam o tipo de água, bem como o volume e a velocidade.

- "Fluxo" verte 4 litros por rodada.
- "Fonte" jorra a 1,5 metros de distância a 20 litros por rodada.
- "Gêiser" jorra em fluxo de 30 centímetros de espessura a 6 metros de distância a 115 litros por rodada.

O efeito gêiser exerce uma pressão considerável, exigindo de quem empunha a garrafa um teste de Força com CD 12 para evitar ser derrubado a cada rodada que o efeito é mantido. Além disso, a força poderosa do gêiser causa 1d4 pontos de dano por rodada para uma criatura submetida a ele. O gêiser só pode afetar um alvo por rodada, mas o usuário pode direcionar o feixe de água sem a necessidade de fazer um teste de ataque para atingir o alvo, uma vez que o fluxo constante do gêiser permite ampla oportunidade para apontar. As criaturas com o subtipo fogo recebem 2d4 pontos de dano por rodada do gêiser ao invés de 1d4. A palavra de comando deve ser pronunciada mais uma vez para parar o gêiser.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *controlar a água*; **Preço** 4.500 PO

GARRAFA DA FUMAÇA ETERNA

Aura transmutação tênue; **NC** 3º
Posição —; **Preço** 5.400 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta urna de metal é idêntica em aparência a uma *garrafa do efreeti*, exceto que não produz nada além de fumaça. A quantidade de fumaça será grande se a rolha for puxada para fora, transbordando da garrafa e obscurecendo completamente a visão por uma emanação de 15 metros em 1 rodada. Se a garrafa permanecer aberta, as ondas de fumaça cobrem mais 3 metros por rodada até que tenha coberto um raio de 30 metros. Essa área continua cheia de fumaça até que a *garrafa da fumaça eterna* seja fechada.

A garrafa pode ser fechada por uma palavra de comando, após a qual a fumaça se dissipa normalmente. Um vento moderado (18+ Km/h) dispersa a fumaça em 4 rodadas, um vento forte (34+ Km/h) dispersa a fumaça em 1 rodada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *pirotecnia*; **Preço** 2.700 PO

GARRAFA DE AR

Aura transmutação moderada; **NC** 7º

BOLA DE CRISTAL

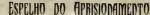
ESCARAVELHO DA PROTEÇÃO

VESTIMENTAS DO DRUIDA

ASAS DO VOO

INCENSO DA MEDITAÇÃO

MÁSCARA DA CAVEIRA

ELMO DA TELEPATIA

Posição —; **Preço** 7.250 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item parece ser uma garrafa de vidro normal, fechada com uma rolha. Quando levada a qualquer ambiente sem ar, ela mantém o ar dentro dela em todos os momentos, renovando continuamente seu conteúdo. Isso significa que um personagem pode aspirar o ar para fora da *garrafa de ar*. A garrafa pode até ser compartilhada por vários personagens que a passam ao redor. Respirar o ar da garrafa é uma ação padrão, mas um personagem pode atuar por tanto tempo quanto ela consegue segurar a respiração.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *respirar na água*; **Preço** 3.625 PO

GARRAFA DO EFREETI

Aura invocação forte; **NC** 14°

Posição —; **Preço** 145.000 PO; Peso 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item geralmente é construído de latão ou bronze, com uma rolha de chumbo com vedações especiais. Periodicamente, uma fina corrente de fumaça de aroma amargo escapa da rolha. A garrafa pode ser aberta uma vez por dia. Quando aberta, o efreeti (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*) preso dentro da garrafa, instantaneamente aparece em meio a uma nuvem de fumaça tóxica. Há uma chance de 10% (01-10 no d%) que o efreeti esteja insano e ataque imediatamente após ser libertado. Há também uma chance de 10% (91-100) que o efreeti da garrafa conceda três desejos. Em ambos os casos, logo em seguida, a *garrafa do efreeti* desaparece para sempre e se torna uma garrafa não mágica. Nos outros 80% do tempo (11-90), o habitante da garrafa serve lealmente ao personagem por até 10 minutos por dia (ou até a morte do efreeti), fazendo o que o proprietário da garrafa mandar. Jogue uma vez por dia que a garrafa está aberta para o efeito desse dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *âncora planar*; **Preço** 72.500 PO

GEMA DA LUMINOSIDADE

Aura evocação moderada; **NC** 6°

Posição —; **Preço** 13.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este cristal parece ser um prisma longo e áspero. Entretanto, após a pronúncia de uma palavra de comando, as facetas da joia crescem, de repente, como um cristal polido que emite uma luz brilhante de um dos três tipos.

• Uma palavra de comando faz com que a joia emita luz como uma lanterna coberta. Esse uso da joia não gasta nenhuma carga.

e continua a emitir luz até que a palavra de comando seja falada pela segunda vez, para apagar a luz.

• Outra palavra de comando faz com que a *gema da luminosidade* emita um raio brilhante de 30 centímetros de diâmetro e 16 metros de comprimento. Isso parece um ataque de toque à distância, e qualquer criatura atingida por esse feixe de luz fica cega por 1d4 rodadas, a menos que ela seja bem sucedida em um teste de existência de Fortitude com CD 14.
Esse uso da joia gasta uma carga.

• A terceira palavra de comando faz com que a joia se incendeie em um clarão de luz que preenche um cone de 10 metros. Embora esse brilho dure apenas um momento, qualquer criatura dentro do cone deve fazer um teste de resistência de Fortitude com uma CD 14 ou ficar cega por 1d4 rodadas. Esse uso gasta 5 cargas.

Uma *gema da luminosidade* recém-criada tem 50 cargas. Quando todas as suas cargas forem gastas, a gema se tornará mundana e suas facetas ficarão nubladas, com uma fina rede de rachaduras.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *luz do dia;* **Preço** 6.500 PO

GEMA DA VISÃO

Aura adivinhação moderada; **NC** 10º

Posição —; **Preço** 75.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta gema finamente cortada e polida é indistinguível de uma joia comum em sua aparência. Quando uma criatura olhar através de uma *gema da visão*, ela poderá ver como se fosse afetada pela magia *visão da verdade*. Uma *gema da visão* pode ser usada por até 30 minutos por dia, em intervalos de 5 minutos. Esses usos não precisam ser consecutivos.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *visão da verdade;* **Preço** 37.500 PO

GEMA ELEMENTAL

Aura conjuração moderada; **NC** 11º

Posição —; **Preço** 2.250 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Uma gema elemental vem em uma de quatro variedades diferentes. Cada uma contém uma magia de conjuração em sintonia com um plano elemental específico (Ar, Terra, Fogo ou Água). Quando a gema é esmagada, despedaçada ou quebrada (uma ação padrão), um elemental Grande aparece como se convocado por uma magia *convocar aliado da natureza*. O elemental está sob o controle da criatura que quebrou a gema.

A coloração da gema varia com o tipo de elemental convocado. Gemas com elementais do ar são transparentes, gemas com elementais da terra são castanho claro, gemas com elementais do fogo são de cor laranja avermelhada e gemas elementais da água são azul-esverdeadas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *convocar criaturas V* ou *convocar aliado da natureza V;* **Preço** 1.125 PO

HARPA DO ENCANTAMENTO

Aura encantamento tênue; **NC** 5º

Posição —; **Preço** 7.500 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta harpa esculpida e bonita pode ser empunhada confortavelmente em uma mão, mas ambas as mãos são necessárias para utilizar a sua magia. Quando tocada, uma *harpa do encantamento* permite ao artista a trabalhar uma *sugestão* (como a magia, teste de resistência de Vontade com CD 14 nega) na música a cada 10 minutos de música, se ele for bem sucedido em um teste de Apresentação (instrumentos de corda) com CD14. Se falhar no teste, o público não pode ser afetado por quaisquer performances do harpista por 24 horas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *sugestão;* **Preço** 3.750 PO

INCENSO DA MEDITAÇÃO

Aura encantamento moderado; **NC** 7º

Posição —; **Preço** 4.900 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este pequeno bloco retangular de incenso aromático é visualmente indistinguível de incenso não mágico até ser aceso.

Quando aceso, a fragrância e fumaça perolada de tons especiais desse incenso são reconhecíveis por qualquer pessoa que faça um teste de Artes Mágicas com CD 15.

Quando um conjurador divino acende um bloco de *incenso da meditação* e, em seguida, passa 8 horas rezando e meditando nas proximidades, o incenso lhe permite preparar todas as suas magias como se afetado pelo talento Maximizar Magia. No entanto, todas as magias preparadas dessa maneira estão em seu nível normal, e não três níveis acima (como o talento metamágico normal).

Cada bloco de incenso queima por 8 horas, e os efeitos persistem por 24 horas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, Maximizar Magia, *benção;* Preço 2.450 PO

LANTERNA DA REVELAÇÃO

Aura evocação tênue; NC 5º

Posição —; **Preço** 30.000 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta lanterna funciona como uma lanterna coberta normal. Enquanto ela está acesa, ela também revela todas as criaturas e objetos invisíveis dentro de um alcance de 7,5 metros dela, como a magia *purgar invisibilidade*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *purgar invisibilidade;* **Preço** 15.000 PO

LENTE DA DETECÇÃO

Aura adivinhação moderada; NC 9º

Posição —; **Preço** 3.500 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este prisma circular permite que o seu usuário detecte detalhes minuciosos, e concede um bônus de competência de +5 em testes de Percepção. Ele também ajuda no rastreamento, adicionando um bônus de competência de +5 em testes de Sobrevivência para rastrear. A lente possui cerca de 15 centímetros de diâmetro e possui uma armação com um cabo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *visão da verdade;* **Preço** 1.750 PO

LEQUE DO VENTO

Aura evocação tênue; **NC** 5º
Posição —; **Preço** 5.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Um *leque do vento* parece ser nada mais do que um instrumento de madeira e papiro ou pano que pode criar uma brisa refrescante. Ao proferir a palavra de comando, seu usuário faz com que o leque duplique a magia *rajada de vento*. O leque pode ser utilizado uma vez por dia sem nenhum risco. Se for usado com mais frequência, há uma chance cumulativa de 20% por uso durante o dia que o item se rasgue, tornando-se farrapos não mágicos.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *Rajada de vento;* **Preço** 2.750 PO

LIRA DA CONSTRUÇÃO

Aura transmutação moderada; **NC** 6º
Posição —; **Preço** 13.000 PO; **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este instrumento mágico é, normalmente, feito de ouro e incrustado com inúmeras pedras preciosas. Se os acordes corretos são tocados, um único uso dessa lira nega quaisquer ataques contra uma construção inanimada (paredes, telhado, piso e assim por diante) dentro de 100 metros. Isso inclui os efeitos de uma *trombeta da destruição*, uma magia *desintegrar*, um ataque de um aríete ou arma cerco similar. A lira pode ser utilizada dessa forma uma vez por dia, com a proteção durando 30 minutos.

A lira também é útil em relação ao edifício. Uma vez por semana, as cordas podem ser dedilhadas de modo a produzir acordes que magicamente constroem edifícios, minas, túneis, valas e similares. O efeito produzido em 30 minutos de apresentação é igual ao trabalho de 100 pessoas que trabalham durante 3 dias. Cada hora após a primeira, um personagem que toca a lira deve fazer um teste de Apresentação (instrumentos de corda) com CD 18. Se ele falhar, deve parar e não pode tocar a lira para o mesmo fim por uma semana.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *fabricar;* **Preço** 6.500 PO

LIVRO ABENÇOADO

Aura transmutação moderada; **NC** 7º
Posição —; **Preço** 12.500 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este tomo bem-acabado é sempre feito em um tamanho pequeno, geralmente com não mais de 30 centímetros de altura, 20 centímetros de largura e 2,5 centímetros de espessura. Todos esses livros são duráveis, à prova d'água, encadernados com ferro revestido com prata e com cadeado.

Um mago pode preencher as 1.000 páginas de um *livro abençoado* com magias sem pagar o preço do material. Este livro nunca é encontrado como tesouro gerado aleatoriamente com magias já inscritas no mesmo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *página secreta;* **Preço** 6.250 PO

LUVAS DE APANHAR FLECHAS

Aura abjuração tênue; **NC** 3º
Posição mãos; **Preço** 4.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Uma vez usada, estas luvas confortáveis parecem fundir-se com as mãos, tornando-se quase invisíveis à observação casual. Duas vezes por dia, o usuário pode agir como se tivesse o talento Apanhar Objetos (consulte o Capítulo 5 para maiores detalhes), mesmo que ele não atenda aos pré-requisitos do talento. Ambas as luvas devem ser usadas para a magia ser eficaz e, pelo menos, uma mão deve estar livre para aproveitar a magia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *escudo arcano;* **Preço** 2.000 PO

LUVAS DE ARMAZENAMENTO

Aura transmutação moderada; **NC** 6º
Posição mãos; **Preço** 10.000 PO (uma luva); **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este dispositivo é uma única luva de couro. Quando comandado, um item empunhado pela mão com a luva desaparece. O item não pode pesar mais de 10 quilos e deve ser capaz de ser mantido em uma mão. Enquanto armazenado, o item tem peso insignificante. Com um estalar de dedos da mão vestindo a luva, o item reaparece. Uma luva só pode armazenar um item de cada vez. Armazenar ou recuperar o item é uma ação livre. O item é reduzido a um tamanho tão pequeno dentro da palma da luva que ele não pode ser visto. A duração das magias não é suprimida, mas continua a expirar. Se o efeito da luva é suprimido ou dissipado, o item armazenado aparece instantaneamente. Uma *luva de armazenamento* utiliza toda a posição das mãos. O personagem não pode usar outro item (mesmo outra luva de armazenamento), que também usa a posição das mãos.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *encolher item;* **Preço** 5.000 PO

LUVAS DE NATAÇÃO E ESCALADA

Aura transmutação tênue; **NC** 5º
Posição mãos; **Preço** 6.250 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Estas luvas de aparência normal e peso insignificante concedem um bônus de competência de +5 em testes de Natação e Escalada. Ambas as luvas devem ser usadas para a magia ser eficaz.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *força do touro, agilidade do gato;* **Preço** 3.125 PO

MANOPLAS DA FERRUGEM

Aura transmutação moderada; **NC** 7º
Posição mãos; **Preço** 11.500 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta manopla de metal parece enferrujada e usada, mas é realmente muito poderosa. Uma vez por dia, ela pode afetar um objeto como a magia *toque enferrujante*. Ela também protege completamente o usuário e seu equipamento da ferrugem (mágica ou não), incluindo o ataque de um monstro da ferrugem.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *toque enferrujante;* **Preço** 5.750 PO

MANTO DA ARRAIA GIGANTE

Aura transmutação moderada; **NC** 9º
Posição ombros; **Preço** 7.200 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este manto parece ser feito de couro até o usuário entrar em água salgada. Nesse momento, o *manto da arraia gigante* adere ao corpo do usuário, e ele se parecerá a uma arraia (como a magia *forma animal II*, exceto que ele permite a única forma de uma arraia gigante). Ele ganha um bônus de armadura natural de +3, a capacidade de respirar debaixo d'água e uma velocidade de mergulho de 20 metros como uma arraia real.

A capa permite que o usuário ataque com a espinha da cauda como uma arraia, causando 1d6 pontos de dano. Esse ataque pode ser usado em conjunto com qualquer outro ataque que o personagem tenha, usando o seu maior bônus de ataque corpo a corpo. O usuário pode liberar os braços a partir do manto sem sacrificar o movimento subaquático, se assim o desejar.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *forma animal II, respirar na água*; **Preço** 3.600 PO

MANTO DA FÉ

Aura abjuração forte [bem]; **NC** 20º

Posição tórax; **Preço** 76.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta peça de vestuário sagrada e usada sobre a roupa normal, concede redução de dano 5/mal ao personagem que a vestir.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *pele rochosa*; **Preço** 38.000 PO

MANTO DA FÓRMA ETÉREA

Aura transmutação forte; **NC** 15º

Posição ombros; **Preço** 55.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este manto cinza prateado parece absorver a luz em vez de ser iluminado por ela. Quando comandado, o manto torna seu usuário etéreo (como a magia *passeio etéreo*). O efeito pode ser disperso. A capa funciona por um total de até 10 minutos por dia. Essa duração não precisa ser contínua, mas tem de ser utilizada em incrementos de 1 minuto.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *passeio etéreo*; **Preço** 27.500 PO

MANTO DA RESISTÊNCIA

Aura abjuração tênue; **NC** 5º

Posição ombros; **Preço** 1.000 PO (+1), 4.000 PO (+2), 9.000 PO (+3), 16.000 PO (+4), 25.000 PO (+5); **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta peça de vestuário oferece proteção mágica na forma de um bônus de resistência de +1 a +5 em todos os testes de resistência do usuário (Fortitude, Reflexos e Vontade).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, resistência, *o nível de conjurador do criador deve ser pelo menos três vezes maior que o bônus do manto*; **Preço** 500 PO (+1), 2.000 PO (+2), 4.500 PO (+3), 8.000 PO (+4), 12.500 PO (+5)

MANTO DE RESISTÊNCIA À MAGIA

Aura abjuração moderada; **NC** 9º

Posição tórax; **Preço** 90.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta peça de vestuário, usada sobre a roupa normal ou armadura, concede ao usuário resistência à magia 21.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *resistência à magia;* **Preço** 45.000 PO

MANTO DO ARACNÍDEO

Aura conjuração e transmutação moderada; **NC** 6º

Posição ombros; **Preço** 14.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta peça de vestuário preta, bordada com um padrão de teia em seda dá ao usuário a capacidade de escalar, como se a magia *patas de aranha* tivesse sido conjurada sobre ele. Além disso, o manto concede-lhe imunidade ao aprisionamento pela magia *teia* ou teias de qualquer tipo; na verdade ele pode mover-se em teias utilizando metade de seu deslocamento normal. Uma vez por dia, o usuário desse manto pode conjurar *teia*. Ela também ganha um bônus de sorte de +2 em todos os testes de Fortitude contra veneno de aranhas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *patas de aranha, teia*; **Preço** 7.000 PO

MANTO DO DESLOCAMENTO MAIOR

Aura ilusão moderada; **NC** 7º

Posição ombros; **Preço** 50.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item parece ser uma capa normal, mas quando comandado suas propriedades mágicas distorcem as ondas de luz. Esse deslocamento funciona como a magia *deslocamento* e tem a duração total de 15 rodadas por dia, que o usuário pode dividir como desejar.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, Estender Magia, *deslocamento*; **Preço** 25,000 PO

MANTO DO DESLOCAMENTO MENOR

Aura ilusão tênue; **NC** 3º

Posição ombros; **Preço** 24.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item parece ser uma capa normal, mas quando usado por um personagem, suas propriedades mágicas distorcem as ondas de luz. Esse deslocamento funciona como a magia *nublar*, concedendo uma chance de erro de 20% relativa a ataques contra o usuário. Ela funciona continuamente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *nublar*, **Preço** 12.000 PO

MANTO DO MORCEGO

Aura transmutação moderada; **NC** 7º

Posição ombros; **Preço** 26.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Formado de tecido escuro marrom ou preto, este manto concede um bônus de competência de +5 em testes de Furtividade. O usuário também é capaz de ficar de cabeça para baixo no teto, como um morcego.

Ao segurar as bordas da peça, o usuário é capaz de voar como a magia *voo* (incluindo um bônus de +7 em testes da perícia Voo). Se ele desejar, o usuário pode metamorfosear-se em um morcego e voar de acordo (como *forma animal III*). Todos os bens usados ou

carregados permanecem como parte da transformação.

Voar com o manto ou em forma de morcego, só pode ser realizado na escuridão (sob o céu noturno ou em um ambiente subterrâneo sem luz ou quase sem luz). Qualquer um dos poderes de voo é utilizável por até 7 minutos por vez, mas depois de um voo de qualquer duração a capa não pode conceder qualquer poder de voo por um período de tempo igual.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *forma animal III*, *voo*; **Preço** 13.000 PO

MANTO ÉLFICO

Aura ilusão tênue; **NC** 3º

Posição ombros; **Preço** 2.500 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Quando este manto cinza claro é usado com o capuz levantado em torno da cabeça, o usuário ganha um bônus de competência de +5 em testes de Furtividade.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *invisibilidade*, o criador deve ser um elfo; **Preço** 1.250 PO

MANUAL DA AÇÃO RÁPIDA

Aura evocação forte (se milagre for usado); **NC** 17º

Posição —; **Preço** 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este espesso tomo contém descrições de exercícios e sugestões de dieta, mas entrelaçado entre as palavras está um poderoso efeito mágico. Se alguém lê esse livro, o que leva um total de 48 horas ao longo de um período mínimo de 6 dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo de manual) para seu valor de Destreza. Uma vez que o livro é lido, a magia desaparece das páginas e torna-se um livro normal.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *desejo* ou *milagre*; **Preço** 26.250 PO (+1), 52.500 PO (+2), 78.750 PO (+3), 105.000 PO (+4), 131.250 PO (+5)

MANUAL DA SAÚDE CORPORAL

Aura evocação forte (se milagre for usado); **NC** 17º

Posição —; **Preço** 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este espesso tomo contém dicas sobre saúde e bem estar, mas entrelaçado entre as palavras está um poderoso efeito mágico. Se alguém lê esse livro, o que leva total de 48 horas ao longo de um período mínimo de 6 dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo de manual) ao seu valor de Constituição. Uma vez que o livro é lido, a magia desaparece das páginas e torna-se um livro normal.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *desejo* ou *milagre*; **Preço** 26.250 PO (+1), 52.500 PO (+2), 78.750 PO (+3), 105.000 PO (+4), 131.250 PO (+5)

MANUAL DO BOM EXERCÍCIO

Aura evocação forte (se milagre for usado); **NC** 17º

Posição —; **Preço** 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este espesso tomo contém descrições de exercícios e sugestões de dieta, mas entrelaçado entre as palavras está um poderoso efeito mágico. Se alguém lê esse livro, o que leva um total de 48 horas ao longo de um período mínimo de 6 dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo de manual) para seu valor de Força. Uma vez que o livro é lido, a magia desaparece das páginas e torna-se um livro normal.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *desejo* ou *milagre*; **Preço** 26.250 PO (+1), 52.500 PO (+2), 78.750 PO (+3), 105.000 PO (+4), 131.250 PO (+5)

MANUAL DO GOLEM

Aura varia; **NC** varia

Posição —; **Preço** 12.000 PO (cerâmica), 8.000 PO (carne), 35.000 PO (ferro), 22.000 PO (pedra), 44.000 PO (guardião de pedra); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Um *manual do golem* contém informações, encantamentos e o poder mágico que ajuda um personagem a criar um golem (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*). As instruções contidas nele garantem um bônus de competência de +5 em testes de perícia feitos para criar o corpo do golem. Cada manual também contém as magias e pré-requisitos necessários para um golem específico (embora essas magias só possam ser usadas para criar um golem e não possam ser copiadas), efetivamente garantindo o uso do talento Criar Constructo durante a construção do golem, e um aumento do nível de conjurador para a finalidade de elaborar um golem.

As magias incluídas em um *manual do golem* requerem a ativação por gatilho das magias e podem ser ativadas apenas para ajudar na construção de um golem. O preço do livro não inclui o custo de construção do corpo do golem. Uma vez que o golem é concluído, o texto dos manuais desbota e o livro é consumido em chamas. Quando as cinzas do livro são aspergidas sobre o golem, ele torna-se totalmente animado.

Manual do Golem de Cerâmica: O livro contém as magias *animar objetos*, *benção*, *comunhão*, *oração* e *ressurreição*. O leitor pode tratar seu nível de conjurador como dois níveis acima que o normal para efeitos de elaboração de um golem de cerâmica. Conjuração, adivinhação, encantamento e transmutação moderada; NC 11º; Criar Constructo, o criador deve ter 11 níveis de conjurador, *animar objetos*, *comunhão*, *oração* e *ressurreição*.

Manual do Golem de Carne: O livro contém as magias *animar os mortos*, *força do touro*, *tarefa/missão* e *desejo restrito*. O leitor pode tratar seu nível de conjurador como um nível acima que o normal para efeitos de elaboração de um golem de carne. Encantamento, necromancia [mal] e transmutação moderada; NC 8º; Criar Constructo, o criador deve ter 8 níveis de conjurador, *animar os mortos*, *força do touro*, *tarefa/missão* e *desejo restrito*.

Manual do Golem de Ferro: O livro contém *névoa mortal*, *tarefa/missão*, *desejo restrito* e *metamorfosear qualquer objeto*. O leitor pode tratar seu nível de conjurador como quatro níveis acima que o normal para efeitos de elaboração de um golem de ferro. Invocação, encantamento e transmutação forte; NC 16º; Criar Constructo, o criador deve ter 16 níveis de conjurador, *névoa mortal*, *tarefa/missão*, *desejo restrito*, *metamorfosear qualquer objeto*.

Manual do Golem de Pedra: O livro contém *tarefa/missão*, *desejo restrito*, *metamorfosear qualquer objeto* e *lentidão*. O leitor pode tratar seu nível

de conjurador como três níveis acima que o normal para efeitos de elaboração de um golem de pedra. Abjuração e encantamento forte; NC 14°; Criar Constructo, o criador deve ter 14 níveis de conjurador, *campo de antimagia, tarefa/missão, desejo restrito, símbolo do atordoamento.*

Manual do Golem Guardião de Pedra: O livro contém *tarefa/missão, imbuir com habilidade similar à magia, desejo restrito, metamorfosear qualquer objeto, proteger outro* e *lentidão*. O leitor pode tratar seu nível de conjurador como três níveis acima que o normal para efeitos de elaboração de um golem guardião de pedra. Abjuração e encantamento forte; NC 14°; Criar Constructo, o criador deve ter 14 níveis de conjurador, *campo de antimagia, tarefa/missão, imbuir com habilidade similar à magia, desejo restrito, metamorfosear qualquer objeto, proteger outro* e *lentidão*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Constructo, o conjurador deve ser de um nível específico, magias adicionais; **Preço** 6.000 PO (cerâmica), 4.000 PO (carne), 17.500 PO (ferro), 11.000 PO (pedra), 22.000 PO (guardião de pedra)

MÃO DA GLÓRIA

Aura variada tênue; **NC** 5°

Posição pescoço; **Preço** 8.000 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta mão humana mumificada é presa por um cordão de couro em torno do pescoço de um personagem (ocupando a posição que um colar mágico faria). Se um anel mágico é colocado em um dos dedos da mão, o usuário da mão se beneficia dos poderes do anel como se ele o usasse, e este anel não conta contra seu limite de dois anéis. A mão pode usar apenas um anel de cada vez. Mesmo sem um anel, a própria mão permite que seu portador use a magia *luz do dia* e *ver o invisível* uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *animar os mortos, luz do dia, ver o invisível*; **Preço** 4.000 PO

MÃO DO MAGO

Aura transmutação tênue; **NC** 2°

Posição pescoço; **Preço** 900 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta mão élfica mumificada é presa por uma corrente de ouro em volta do pescoço de um personagem (ocupando a posição que um colar mágico faria). Ela permite que o usuário utilize a magia *mãos mágicas* à vontade.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *mãos mágicas*; **Preço** 450 PO

MARRETA DOS TITÃS

Aura evocação forte; **NC** 15°

Posição —; **Preço** 25.305 PO; **Peso** 80 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta marreta possui 2,5 metros de comprimento. Se usada como uma arma, é o equivalente a uma *clava grande* +3 e causa dano triplo contra objetos inanimados. O portador deve ter uma força de, pelo menos, 18 para empunhá-la corretamente. Caso contrário, ele recebe uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, Criar Armas e Armaduras Mágicas, *punhos fechados*; **Preço** 12.305 PO

MÁSCARA DA CAVEIRA

Aura necromancia e transmutação forte; **NC** 13°

Posição cabeça; **Preço** 22.000 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta máscara de aparência temível feita de marfim, cobre batido ou de madeira clara é normalmente esculpida à semelhança de um crânio humano sem o maxilar inferior, permitindo que a metade inferior do rosto do usuário a permaneça visível quando a máscara é usada.

Uma vez por dia, depois de ter sido usada por pelo menos 1 hora, a máscara pode ser solta para voar da face de quem a usa. Ela viaja até 16 metros de distância do usuário e ataca um alvo atribuído a ela. A *máscara da caveira* sorridente faz um ataque de toque contra o alvo com o bônus base de ataque do usuário. Se o ataque for bem sucedido, o alvo deve fazer um teste de resistência de Fortitude com CD 20 ou receber 130 pontos de dano, como se afetado pela magia *dedo da morte*. Se o alvo for bem-sucedido em seu teste de resistência, ele recebe apenas 3d6 +13 pontos de dano. Depois de atacar (bem sucedido ou não), a máscara voa de volta para seu usuário. A máscara possui CA 16, 10 pontos de vida e dureza 6.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *animar objetos, dedo da morte, voo*; **Preço** 11.000 PO

MEDALHÃO DOS PENSAMENTOS

Aura adivinhação tênue; **NC** 5°

Posição pescoço; **Preço** 12.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este item parece ser um pingente em forma de disco pendurado em uma corrente de pescoço. Normalmente feito de bronze, cobre ou prata, o medalhão permite ao usuário ler os pensamentos dos outros, como acontece com a magia *detectar pensamentos*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *detectar pensamentos*; **Preço** 6.000 PO

MOCHILA DE CARGA

Aura conjuração moderada; **NC** 9°

Posição —; **Preço** consulte abaixo; **Peso** consulte abaixo

DESCRIÇÃO

Este item parece ser um saco de pano comum com cerca de 60 centímetros por 1,2 metros de tamanho. A *mochila de carga* se abre para um espaço não dimensional: seu interior é maior do que suas dimensões externas. Independentemente do que é colocado dentro do saco, seu peso é fixo. Esse peso (e os limites de peso e volume do conteúdo da bolsa) depende do tipo do saco conforme mostrado na tabela.

Mochila	Peso da Mochila	Limite de Conteúdo	Limite de Volume	Preço de Mercado
Tipo I	12 5 Kg	125 Kg	10 m cubicos	2.500 PO
Tipo II	22,5 Kg	250 Kg	23 m cúbicos	5.000 PO
Tipo III	32,5 Kg	500 Kg	50 m cubicos	7.400 PO
Tipo IV	30 Kg	750 Kg	82 m cúbicos	10.000 PO

Se uma *mochila de carga* é sobrecarregada ou se objetos pontiagudos a perfuram (a partir de dentro ou de fora), a bolsa se rompe imediatamente e é arruinada, com todo o seu conteúdo perdido para sempre. Se uma mochila de carga é virada do avesso, todo o seu conteúdo derrama ileso, mas o saco deve ser corrigido antes que possa ser usado novamente. Se seres vivos forem colocados dentro do saco , eles podem sobreviver por até 10 minutos antes de sufocar. Recuperar um item específico de uma *mochila de carga* é uma ação de movimento, a menos que o saco contenha mais do que uma mochila normal pode carregar. Caso a mochila tenha mais itens do que seu tamanho externo comportaria, a recuperação de um item específico é uma ação de rodada completa. Itens mágicos colocados dentro do saco não oferecem qualquer benefício para o personagem que o carrega.

Se uma *mochila de carga* é colocada dentro de um *buraco portátil*, uma fenda para o Plano Astral é rasgada no espaço: saco e buracos são sugados para o vazio e perdidos para sempre. Se um buraco portátil é colocado dentro de uma *mochila de carga*, ele abre uma porta para o Plano Astral: o buraco, o saco e qualquer criatura dentro de um raio de 3 metros são sugados para lá, destruindo o *buraco portátil* e a *mochila de carga* no processo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *baú secreto;* **Preço** 1.250 PO (tipo I), 2.500 PO (tipo II), 3.700 PO (tipo III), 5.000 PO (tipo IV)

ÓCULOS DE ENXERGAR DETALHES

Aura adivinhação tênue; **NC** 3°

Posição olhos; **Preço** 2.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

As lentes deste item são feitas de um cristal especial. Quando colocado sobre os olhos do usuário, as lentes permitem-lhe ver muito melhor do que o normal à distância de 30 centímetros ou menos, concedendo-lhe um bônus de competência de +5 em testes de Operar Mecanismos. Ambas as lentes devem ser usadas para a magia ser eficaz.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *visão da verdade;* **Preço** 1.250 PO

ÓCULOS NOTURNOS

Aura transmutação tênue; **NC** 3°

Posição olhos; **Preço** 12.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

As lentes deste item são feitas de cristal escuro. Mesmo que as lentes pareçam opacas, quando colocadas sobre os olhos do usuário, elas permitem ver normalmente e também concedem 20 metros de visão no escuro. Ambas as lentes devem ser usadas para a magia ser eficaz.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *visão no escuro;* **Preço** 6.000 PO

OLHOS DA ÁGUIA

Aura adivinhação tênue; **NC** 3°

Posição olhos; **Preço** 2.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Estes itens são feitos de um cristal especial e se encaixam sobre os olhos do usuário. Essas lentes concedem um bônus de competência de +5 em testes de Percepção. Usar apenas uma das lentes faz com que um personagem fique tonto e atordoado por 1 rodada. Ambas as lentes devem ser usadas para o item mágico fazer efeito.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *clarividência/clariaudiência;* **Preço** 1.250 PO

OLHOS DA PERDIÇÃO

Aura necromancia moderada; **NC** 11°

Posição olhos; **Preço** 25.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Estas lentes de cristal encaixam-se sobre os olhos do usuário, permitindo-lhe conjurar *perdição* sobre aqueles ao seu redor (um alvo por rodada) com um ataque visual, exceto que o usuário deve utilizar uma ação padrão, e apenas aqueles olhando para o usuário são afetados. Quem não for bem sucedido em um teste de resistência de Vontade com uma DC 11 é afetado pela magia *perdição*. O usuário também recebe o poder adicional da magia *visão da morte* com efeito contínuo, e pode usar *medo* (teste de existência de Vontade com CD 16 para um efeito parcial) com um ataque visual normal, uma vez por semana. Ambas as lentes devem ser usadas para o item mágico fazer efeito.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *perdição, visão da morte, medo;* **Preço** 12.500 PO

OLHOS DO ENCANTAMENTO

Aura encantamento moderado; **NC** 7°

Posição olhos; **Preço** 56.000 PO por um par; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Estas duas lentes de cristal encaixam-se sobre os olhos do usuário. Ele é capaz de usar *encantar pessoas* (um alvo por rodada) meramente cruzando o olhar de um alvo. Aqueles que não forem bem sucedidos em um teste de resistência de Vontade com uma CD 16 fica encantado, como sob o efeito da magia. Ambas as lentes devem ser usadas para o item mágico fazer efeito.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, Elevar Magia, *encantar pessoas;* **Preço** 28.000 PO

ORBE DAS TEMPESTADES

Aura variada forte; **NC** 18°

Posição —; **Preço** 48.000 PO; **Peso** 3 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta esfera de vidro possui 20 centímetros de diâmetro. O possuidor pode evocar todos os tipos de clima, inclusive tempestades sobrenaturalmente destrutivas. Uma vez por dia, ele pode invocar o orbe para usar uma magia *controlar o clima*. Uma vez por mês, ele pode conjurar uma *tempestade da vingança*. O possuidor da orbe é continuamente protegido pelo efeito de *suportar elementos*.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *controlar o clima, suportar elementos, tempestade da vingança;* **Preço** 24.000 PO

pérola do poder

Aura transmutação forte; **NC** 17°

Posição —; **Preço** 1.000 PO (1°), 4.000 PO (2°), 9.000 PO (3°), 16.000 PO (4°), 25.000 PO (5°), 36.000 PO (6°), 49.000 PO (7°), 64.000 PO (8°), 81.000 PO (9°), 70.000 PO (duas magias);

PEDRA DA BOA SORTE (PEDRA DA SORTE)

Aura evocação tênue; NC 5°
Posição —; **Preço** 20.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este pequeno pedaço de ágata confere ao seu possuidor um bônus de sorte de +1 nos testes de resistência, testes de habilidades e testes de perícia.

CONSTRUÇÃO

Criar Itens Maravilhosos, *favor divino*; **Preço** 10.000 PO

PEDRA DE ALERTA

Aura abjuração tênue; **NC** 3°
Posição —; **Preço** 2.700 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Este cubo de pedra, quando recebe a palavra de comando, deve ser fixado a qualquer objeto. Se esse objeto é tocado posteriormente por qualquer pessoa que não pronuncie a mesma palavra de comando, a pedra emite um grito penetrante de 1 hora, que pode ser ouvido a até 250 metros de distância (assumindo que não há barreiras no caminho do som).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *alarme*; **Preço** 1.350 PO

PEDRAS IÔNICAS

Aura variada forte; NC 12°
Posição —; Preço varia; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Estas pedras cristalinas flutuam no ar e devem estar dentro de 1 metro de seu proprietário para ser de alguma utilidade. Quando um personagem adquire pela primeira vez uma pedra, ele deve segurá-la e, em seguida, liberá-la onde ela ocupa uma órbita circular a 1d3x30 centímetros de sua cabeça. A partir desse momento, a pedra deve ser segura ou presa com uma rede para separá-la de seu proprietário. O proprietário pode, voluntariamente, remover e guardar uma pedra (para mantê-la segura enquanto ele está dormindo, por exemplo), mas ele perde os benefícios da pedra durante esse tempo. Pedras iônicas têm CA 24, 10 pontos de vida e dureza 5. Os poderes de cada pedra variam de acordo com sua cor e forma (consulte a tabela).

A regeneração da pedra iônica branca perolada funciona como um *anel da regeneração*. Ela só cura o dano recebido enquanto o personagem está usando a pedra. As pedras lavanda pálida, e lavanda e verde funcionam como um *bastão de absorção*, porém absorver a magia requer uma ação preparada, e essas pedras não podem ser usadas para alimentar magias. Magias armazenadas na pedra púrpura vibrante devem ser colocadas lá por um mago, mas pode ser usado por qualquer pessoa (consulte o *anel de armazenar magia menor*).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, criador deve ser pelo menos de 12° nível; **Preço** metade do valor de mercado

PERIAPTO DA PROTEÇÃO CONTRA VENENO

Aura conjuração tênue; **NC** 5°
Posição pescoço; **Preço** 27.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este item é uma joia negra com um corte de brilhante em uma corrente de prata delicada no formato de um colar. O usuário é imune a venenos, embora venenos ativos quando o periapto for vestido ainda corram o seu curso.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *neutralizar veneno*; **Preço** 13.500 PO

PERIAPTO DA SAÚDE

Aura conjuração tênue; **NC** 5°
Posição pescoço; **Preço** 7.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

O portador desta gema azul presa a uma corrente de prata (usada no pescoço) é imune a doenças, incluindo doenças sobrenaturais.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *remover doenças*; **Preço** 3.750 PO

PERIAPTO DO FERIMENTO FECHADO

Aura conjuração moderada; NC 10°
Posição pescoço; **Preço** 15.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta pedra é de um vermelho brilhante e oscila em uma corrente de ouro no formato de um colar. O portador desse periapto automaticamente torna-se estável se seus pontos de vida caírem abaixo de 0 (mas não se o dano for suficiente para matar o usuário). O periapto dobra a taxa normal de cura do usuário ou permite a cicatrização normal de feridas que não iriam cicatrizar normalmente. Pontos de dano causados por dano hemorrágico são negados ao portador do periapto, mas ele ainda é suscetível a danos causados por hemorragia que causa dano de habilidade ou dreno.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *cura plena*; **Preço** 7.500 PO

PÉROLA DAS SIRENES

Aura abjuração e transmutação moderada; **NC** 8°
Posição —; **Preço** 15.300 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta pérola vale pelo menos 1.000 PO somente por sua beleza, mas ao segurá-la com firmeza na mão ou contra o peito enquanto o usuário tenta ações relacionadas às competências da pérola, ele compreende sua função e é capaz de empregar o item.

A pérola habilita seu possuidor a respirar na água como se ele estivesse em ar limpo, fresco. O possuidor da pérola também recebe deslocamento de natação de 18 metros, e pode lançar magias e agir debaixo d'água sem penalidades.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *movimentação livre, respirar na água*; **Preço** 8.150 PO

PÉROLA DO PODER

Peso —

DESCRIÇÃO

Esta pérola aparentemente normal de tamanho e brilho médio é uma ajuda poderosa a todos os conjuradores que preparam magias (clérigos, druidas, patrulheiros, paladinos e magos). Uma vez por dia, ao ser comandada, a *pérola do poder* permite que seu possuidor recorde qualquer magia que ele tenha preparado e conjurado nesse dia. A magia é, então, preparada novamente, exatamente como se não tivesse sido conjurada. A magia deve ser de um nível

Pedras Iônicas

Cor de Mercado	Forma	Efeito	Preço
Transparente	Fuso	Sustenta a criatura sem água e comida	4.000 PO
Rosa pálido	Prisma	Bonus de percepção de +1 a CA	5.000 PO
Vermelho escuro	Esfera	Bonus de melhoria de +2 para a Destreza	8.000 PO
Azul luminoso	Esfera	Bônus de melhoria de +2 para a Sabedoria	8.000 PO
Azul pálido	Romboide	Bônus de melhoria de +2 para a Força	8.000 PO
Rosa	Romboide	Bônus de melhoria de +2 para a Constituição	8.000 PO
Rosa e verde	Esfera	Bônus de melhoria de +2 para o Carisma	8.000 PO
Escarlate e azul	Esfera	Bônus de melhoria de +2 para a Inteligencia	8.000 PO
Azul escuro	Romboide	Prontidão (como o talento)	10 000 PO
Iridescente	Fuso	Sustenta a criatura sem ar	18.000 PO
Lilás pálido	Elipse	Absorve magias de 4º nível ou menor*	20.000 PO
Branco perolado	Fuso	Regenera 1 ponto de vida a cada 10 minutos	20.000 PO
Verde pálido	Prisma	Bônus de competência de +1 em jogadas de ataque, testes de resistência, perícias e de habilidades	30.000 PO
Laranja	Prisma	+1 ao nível de conjurador	30 000 PO
Púrpura brilhante	Prisma	Armazena três níveis de magia, como um *anel de armazenar magias*	36.000 PO
Lavanda e verde	Elipse	Absorve magias de 8º nível ou menor **	40.000 PO

*Apos absorver 20 niveis de magia a pedra queima e se torna cinza opaca inutilizada para sempre
** Após absorver 50 níveis de magia, a pedra queima e se torna cinza opaca, inutilizada para sempre

em específico, que depende da pérola. Existem diferentes pérolas para recordar uma magia por dia de cada nível de 1º ao 9º e uma para a recuperação de duas magias por dia (cada uma de um nível diferente, 6º ou menor).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, o criador deve ser capaz de conjurar magias do nível a ser relembrado; **Preço** 500 PO (1º), 2.000 PO (2º), 4.500 PO (3º), 8.000 PO (4º), 12.500 PO (5º), 18.000 PO (6º), 24.500 PO (7º), 32.000 PO (8º), 40.500 PO (9º), 35.000 PO (duas magias)

PIGMENTOS MARAVILHOSOS

Aura invocação forte; NC 15º

Posição —; **Preço** 4.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Estes pigmentos permitem ao seu possuidor criar objetos reais e permanentes, simplesmente desenhando sua forma em duas dimensões. Os pigmentos são aplicados por um pincel com ponta de cerdas, cabelo ou pelos. O pigmento flui a partir da aplicação, de modo a formar o objeto desejado quando o artista concentra-se na imagem. Um pote de *pigmentos maravilhosos* é suficiente para criar um objeto de 330 metros cúbicos, desenhando-os de forma bidimensional sobre uma superfície de até 33 metros quadrados.

Somente objetos inanimados normais podem ser criados. Criaturas não podem ser criadas. Os pigmentos devem ser aplicados a uma superfície. São necessários 10 minutos e um teste de Ofícios (pintura) com CD 15 para pintar um objeto com os pigmentos. *Pigmentos maravilhosos* não podem criar itens mágicos. Objetos de valor representados pelos pigmentos como metais preciosos, pedras preciosas, joias, marfim e similares parecem ser valiosos, mas são realmente feitos de estanho, chumbo, vidro, metal, osso e outros materiais de baixo custo. O usuário pode criar armas normais, armaduras e qualquer outro item mundano (incluindo alimentos) cujo valor não exceda 2.000 PO. O efeito é instantâneo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *criar itens temporários;* **Preço** 2.000 PO

PÓ DA ILUSÃO

Aura ilusão moderada; **NC** 6º
Posição —; **Preço** 1.200 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este pó banal lembra pó de giz ou grafite em pó. Olhar fixamente para ele, no entanto, faz a poeira mudar de cor e forma. Coloque o *pó da ilusão* sobre uma criatura, e a criatura será afetada pela magia *disfarçar-se*, com o indivíduo que espalha o pó escolhendo a ilusão desejada. Um alvo relutante pode fazer um teste de resistência de Reflexos com CD 11 para evitar o pó. O efeito da sensação dura por 2 horas.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *disfarçar-se*; **Preço** 600 PO

PÓ DA SECA

Aura transmutação moderada; **NC** 11º
Posição —; **Preço** 850 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este pó especial tem muitos usos. Se for jogado na água, um volume de até 100 litros é instantaneamente transformado em nada, e a poeira torna-se uma bolinha do tamanho de uma bolinha de gude, flutuando ou descansando no ponto onde ela foi lançada. Se essa bolinha é arremessada, ela se parte e libera o mesmo volume de água. A poeira afeta apenas água (doce, salgada, alcalina) e não outros líquidos.

Se a poeira é empregada contra um extraplanar do subtipo elemental da água, a criatura deve fazer um teste de resistência de Fortitude com CD 18 ou é destruído. A poeira causa 5d6 pontos de dano à criatura mesmo que o seu teste de resistência seja bem-sucedido.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *controlar a água*; **Preço** 425 PO

PÓ DE APAGAR RASTROS

Aura transmutação tênue; **NC** 3º
Posição —; **Preço** 250 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este pó de aparência normal é, na verdade, um pó mágico que pode esconder a passagem do seu possuidor e seus companheiros. Jogar um punhado desse pó faz com que um aposento de até 33 metros quadrados se torne tão empoeirado, sujo e coberto de teias de aranha como se tivesse sido abandonado e esteja em desuso por uma década.

Um punhado de pó polvilhado por uma trilha oblitera a evidência da passagem de até uma dúzia de homens e cavalos por até 80 metros de distância. O resultado do pó é instantâneo, e não deixa uma aura mágica depois de seu uso. Testes da perícia Sobrevivência feitos para acompanhar uma trilha em uma área afetada por esse pó tem uma CD 20 acima do normal.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *passos sem pegadas*; **Preço** 125 PO

PÓ DO APARECIMENTO

Aura conjuração tênue; **NC** 5º
Posição —; **Preço** 1.800 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este pó parece ser um pó metálico muito fino e muito leve. Um único punhado dessa substância jogado no ar de forma a cobrir objetos num raio de 3 metros, tornando-os visíveis, mesmo que sejam invisíveis. Ele também nega os efeitos de *nublar* e *deslocamento*. Ele funciona exatamente como a magia *fogo das fadas*. O pó também revela invenções, *reflexos* e imagens projetadas. Uma criatura revestida com o pó recebe uma penalidade de -30 em seus testes de Furtividade. O efeito do pó tem a duração de 5 minutos.

Pó do aparecimento é, normalmente, armazenado em pequenos pacotes de seda ou tubos ocos de osso.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *poeira reluzente*; Preço 900 PO

PÓ DO DESAPARECIMENTO

Aura ilusão moderada; **NC** 7º
Posição —; **Preço** 3.500 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este pó tem uma aparência mundana e é normalmente armazenado da mesma maneira. A criatura ou objeto coberto por ele se torna invisível (como a magia *invisibilidade maior*). Visão normal não pode ver criaturas ou objetos cobertos com o *pó do desaparecimento*, nem podem ser detectadas por meios mágicos, incluindo *ver o invisível* ou *purgar invisibilidade*. *Pó do aparecimento*, no entanto, não revela pessoas e objetos sob o efeito do *pó do desaparecimento*.

Outros fatores, como som e cheiro, também permitem detecção. *Invisibilidade maior* conferida pelo pó dura 2d6 rodadas. A criatura invisível não sabe quando a duração do efeito acaba.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *invisibilidade maior*; **Preço** 1.750 PO

POÇO DOS MUNDOS INFINITOS

Aura invocação forte; **NC** 17º
Posição —; **Preço** 82.000 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este estranho dispositivo interdimensional se parece com um *buraco portátil*. Qualquer coisa colocada dentro ele é imediatamente transportada a outro mundo paralelo, planeta ou para um plano diferente (escolhidos aleatoriamente). Se o poço é movido, ele se abre para um novo plano (também determinado aleatoriamente). Ele pode ser pego, dobrado ou enrolado, assim como um *buraco portátil*. Objetos do mundo tocado também podem vir através da abertura com a mesma facilidade, pois se trata de um portal de duas vias.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *portal*; **Preço** 41.000 PO

PORTAL CÚBICO

Aura invocação forte; **NC** 13º
Posição —; **Preço** 164.000 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item mágico potente é um pequeno cubo formado de cornalina. Cada um dos seis lados do cubo é designado a um plano diferente de existência ou dimensão, um dos quais é o plano material. O personagem que cria o item escolhe os planos dos outros cinco lados.

Se um lado do *portal cúbico* é pressionado uma vez, abre-se uma porta para um ponto aleatório no plano designado para esse lado. Há uma chance de 10% por minuto que uma criatura extraplanar

desse plano (determine aleatoriamente) venha através dele à procura de comida, diversão ou problemas. Pressionar o lado uma segunda vez fecha a porta. É impossível abrir mais do que uma porta por vez.

Se um lado é pressionado duas vezes em rápida sucessão, o personagem é transportado para um ponto aleatório no outro plano, junto com todas as criaturas em quadrados adjacentes. As outras criaturas podem evitar esse destino ao ter sucesso em um teste de resistência de Vontade com uma CD 23.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *viagem planar*; **Preço** 82.000 PO

ROBE DA CAMUFLAGEM

Aura transmutação moderada; **NC** 10º

Posição corpo; **Preço** 8.400 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Uma vez por dia, este simples robe de lã permite ao usuário assumir a forma de outra criatura humanoide, como se usasse a magia *alterar-se*. Essa mudança tem a duração de 1 hora, embora o usuário possa dissipar o efeito prematuramente com uma ação livre. Enquanto nessa forma, ele também ganha a habilidade de falar e entender as línguas raciais básicas de sua forma escolhida. Por exemplo, se o usuário assumir a forma de um orc, ele pode falar e entender Orc.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *alterar-se*, *idiomas*; **Preço** 4.200 PO

ROBE DAS CORES CINTILANTES

Aura ilusão moderada; **NC** 11º

Posição corpo; **Preço** 27.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

O usuário deste robe pode fazer com que a roupa exiba um padrão oscilante de cores incríveis. Cor após cor em cascata, a partir da parte superior do robe até a bainha em um arco-íris cintilante de luz ofuscante. As cores atordoam as criaturas mais próximas ao usuário, escondem-no e iluminam o ambiente. Leva uma rodada completa após o usuário pronunciar a palavra de comando para que as cores comecem a fluir pelo manto. As cores criam o equivalente de um ataque de olhar com um alcance de 10 metros. Aqueles que olham para o usuário ficam atordoados por 1d4 +1 rodadas (teste de resistência de Vontade com CD 16 nega). Esse é um padrão que afeta a mente.

Cada rodada de cintilação contínua do robe dá ao usuário uma melhor ocultação. A chance de erro relativa a ataques contra o portador começam em 10% e aumenta em 10% a cada rodada, até atingir 50% (ocultação total).

O robe ilumina um raio de 10 metros continuamente. O efeito pode ser utilizado até um total de 10 rodadas por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *nublar*, *padrão prismático*; **Preço** 13.500 PO

ROBE DAS ESTRELAS

Aura variada forte; **NC** 15º

Posição corpo; **Preço** 58.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta peça de vestuário é geralmente preta ou azul escura, e bordada com pequenas estrelas brancas ou prateadas. O robe possui três poderes mágicos.

- Ele permite que seu portador viaje fisicamente para o Plano Astral, juntamente com tudo o que ela está vestindo ou carregando.
- Dá a seu usuário um bônus de sorte de +1 em todos os testes de resistência.
- O usuário pode utilizar até seis das estrelas bordadas na parte do manto que cobre o peito como *shurikens* +5. O robe concede a sua proficiência com tais armas. Cada shuriken desaparece depois de ser usado. As estrelas são repostas uma vez por mês.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *mísseis mágicos*, *projeção astral* ou *viagem planar*; **Preço** 29.000 PO

ROBE DO ARQUIMAGO

Aura variado forte; **NC** 14º

Posição corpo; **Preço** 75.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta peça de vestuário aparentemente normal pode ser branca (01-45 em um d%, tendência bondosa), cinza (46-75, tendência nem boa nem má) ou preto (76-100, tendência maligna). Para a maioria dos usuários, o manto não oferece poderes ou não tem efeitos, a menos que a tendência do usuário coincida com a do manto (consulte abaixo). Apenas um conjurador arcano pode utilizar plenamente os poderes desse item mágico potente, uma vez que o manto for vestido. Esses poderes são os seguintes:

- Bônus de armadura de +5 na CA.
- Resistência à magia 18.
- Bônus de resistência de +4 em todos os testes de resistência.
- Bônus de melhoria de +2 em testes de nível de conjurador feitos para superar resistência à magia.

Como mencionado acima, todos os *robes do arquimago* estão em sintonia com uma tendência em específico. Se um robe branco for vestido por um personagem maligno, ele imediatamente recebe três níveis negativos permanentes. O mesmo é verdade em relação a um robe negro vestido por um personagem bondoso.

Um personagem maligno ou bondoso que coloca um robe cinza, ou um personagem neutro que veste ou um robe branco ou preto, recebe dois níveis negativos permanentes. Embora esses níveis negativos permaneçam enquanto o personagem vestir o robe e não possam ser removidos de forma alguma (incluindo magias de restauração), eles desaparecem imediatamente assim que o robe for removido.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *campo de antimagia*, *armadura arcana* ou *escudo da fé*, o criador deve ser da mesma tendência que o robe; **Preço** 37.500 PO

ROBE DO MONGE

Aura transmutação moderada; **NC** 10º

Posição corpo; **Preço** 13.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este simples robe marrom, quando usado, confere uma grande habilidade em combate desarmado. Se o usuário possui níveis de monge, sua CA e dano desarmado são tratados como os de um monge cinco níveis acima. Se vestido por um personagem com o talento Punho Atordoante, o robe permite que ele faça um ataque atordoante adicional por dia. Se o personagem não é um monge,

ele recebe a CA e o dano desarmado de um monge de 5º nível (embora ele não adicione seu bônus de Sabedoria a sua CA). Essa Ca funciona como um bônus de CA de monge.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *força dos justos* ou *transformação*; **Preço** 6.500 PO

ROBE DOS ITENS ÚTEIS

Aura transmutação moderada; NC 9º

Posição corpo; **Preço** 7.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item parece ser um robe normal, mas um personagem que o veste percebe que ele é adornado com pequenos apliques de pano de várias formas. Só o portador do robe pode ver esses apliques, reconhecer em quais itens eles podem se tornar e destacá-los. Um aplique pode ser destacado por rodada. Destacar um aplique faz com que ele se torne um item real, conforme indicado abaixo.

Um *robe dos itens úteis* recém-criado sempre tem dois apliques de cada um dos listados abaixo:

- Adaga
- Lanterna focada (cheia e acesa)
- Espelho (espelho de aço altamente polido de 60 por 10 centímetros)
- Vara (comprimento de 3 metros)
- Corda de cânhamo (rolo de 15 metros)
- Saco

Além disso, o robe tem muitos outros apliques. Jogue 4d4 para ver o número de outros apliques e, em seguida, jogue para cada aplique na tabela abaixo.

d%	Resultado
01–08	Bolsa com 100 peças de ouro
09–15	Cofre de prata (15 por 15 por 1,5 centímetros), no valor de 500 PO
16–22	Porta de ferro (até 1 metro de largura e 1 metro de altura e barricada de um lado. Ela deve ser colocada em pé, onde ela fixa suas dobradiças por conta própria)
23–30	10 gemas (no valor de 100 PO cada)
31–44	Escada de madeira (8 metros de comprimento)
45–51	Mula (com alforjes)
52–59	Poço aberto (3 m por 3 m por 3 m)
60–68	*Poção de curar ferimentos graves*
69–75	Bote a remo (4 metros de comprimento)
76–83	Pergaminho mágico menor escolhido aleatoriamente
84–90	Par de cães de guerra (trate como cães de montaria)
91–96	Janela (60 cm por 1,2 metros por 60 cm de profundidade)
97–100	Aríete portátil

Vários itens do mesmo tipo são permitidos.

Uma vez removido, um aplique não pode ser costurado novamente.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *fabricar*; Preço 3.500 PO

ROBE DOS OLHOS

Aura adivinhação moderada; NC 11º

Posição corpo; **Preço** 120.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta peça valiosa parece ser um robe normal até ser vestido. O usuário é capaz de ver em todas as direções ao mesmo tempo, devido a dezenas de padrões similares a olhos mágicos que adornam o robe. Ele também recebe 40 metros de visão no escuro. O *robe dos olhos* vê todas as criaturas ou objetos invisíveis ou etéreos, dentro de um alcance de 40 metros.

O usuário de um *robe dos olhos* recebe um bônus de competência de +10 em testes de Percepção. Ele retém seu bônus de Destreza na CA mesmo quando desprevenido, e não pode ser flanqueado. Ele não é capaz de evitar ou fechar os olhos quando confrontado por uma criatura com um ataque de olhar.

Uma magia *luz* ou *chama contínua* conjurada diretamente em um *robe dos olhos* faz com que ele fique cego por 1d3 minutos. A magia *luz do dia* o cega por 2d4 minutos.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *visão da verdade*; **Preço** 60.000 PO

ROBE DOS OSSOS

Aura necromancia moderada [mal]; NC 6º

Posição corpo; **Preço** 2.400 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este item sinistro funciona como um *robe dos itens úteis* a um necromante dedicado. Ele parece ser um robe normal, mas o personagem que o veste percebe que ele é adornado com bordados representando pequenas criaturas mortas-vivas.

Só o usuário do robe pode ver o bordado, reconhecer em quais criaturas eles se tornam e destacá-los. Uma figura pode ser destacada por rodada. Retirar o bordado faz com que ele se torne uma criatura morta-viva real (consulte a lista abaixo). O esqueleto ou zumbi não está sob o controle do usuário do robe, mas pode ser posteriormente, ordenado, impedido, afastado ou destruído. Um *robe dos ossos* recém-criado tem sempre duas figuras bordadas de cada um dos seguintes mortos-vivos (consulte o *Bestiário do RPG Pathfinder*):

- Esqueleto humano
- Esqueleto de lobo
- Esqueleto de cavalo pesado
- Zumbi rápido goblin
- Zumbi resistente humano
- Zumbi pestilento ogro

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *animar os mortos*; **Preço** 1.200 PO

SACOLA PRESTATIVA

Aura conjuração moderada; NC 9º

Posição —; Preço 2.000 PO; Peso 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Uma mochila deste tipo parece ser bem feita, bem utilizada e bastante comum. Ela é construída de couro finamente curtido, e as tiras têm acabamento e fivelas em bronze. Ela possui dois bolsos laterais, cada qual aparece grande o suficiente para armazenar cerca de um litro de material. Na verdade, cada um é como uma *mochila de carga* e pode manter até meio metro cúbico de volume ou 10 quilos. O grande compartimento central da mochila pode conter até 2,5 metros cúbicos ou 40 quilos. Mesmo quando cheia, a mochila sempre pesa apenas 2,5 quilos.

Enquanto essa capacidade de armazenamento é útil, a mochila tem um poder ainda maior. Quando o usuário procura por um item específico, esse item está sempre no topo. Assim, nenhuma busca desastrada é necessária para encontrar o que uma mochila contém. Recuperar qualquer item específico dessa mochila é uma ação de movimento, mas não provoca ataques de oportunidade como a recuperação de um item armazenado normalmente faz.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *baú secreto;* **Preço** 1.000 PO

SANDÁLIAS DE PATAS DE ARANHA

Aura transmutação tênue; **NC** 4°

Posição pés; **Preço** 4.800 PO; **Peso** 250 g.

DESCRIÇÃO

Quando caçadas, um par destas sandálias permite o movimento em superfícies verticais ou até mesmo de cabeça para baixo ao longo de tetos, deixando as mãos do usuário livres. Seu deslocamento de escalada é de 6 metros por rodada. Superfícies geladas, muito escorregadias, cobertas de óleo ou superfícies lubrificadas tornam as sandálias inúteis. As sandálias podem ser usadas por 10 minutos por dia, divididos como o proprietário desejar (mínimo de 1 minuto por uso).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *patas de aranha;* **Preço** 2.400 PO

SOLVENTE UNIVERSAL

Aura transmutação tênue; **NC** 3°

Posição —; **Preço** 50 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta substância tem a propriedade única de ser capaz de dissolver *cola-tudo*, bolsas de cola e todos os outros adesivos. Aplicar o solvente é uma ação padrão.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *flecha ácida;* **Preço** 25 PO

TALISMÃ DE PENAS

Aura invocação forte; **NC** 12°

Posição —; **Preço** 50 PO (âncora), 300 PO (pássaro), 200 PO (leque), 450 PO (barco em forma de cisne), 400 PO (árvore), 500 PO (chicote); **Peso** —

DESCRIÇÃO

Cada um desses itens é uma pequena pena que tem um poder de atender a uma necessidade especial. Os tipos de Talismãs estão descritos abaixo. Cada talismã é utilizável apenas uma vez. Um *talismã de pena* não tem características específicas para identificá-lo, a menos que a sua aura mágica seja analisada, mesmo amuletos com poderes idênticos podem ser muito diferentes na aparência.

Âncora: Este talismã cria uma âncora que amarra uma embarcação na água, de modo a torná-la imóvel por até 1 dia.

Pássaro: Este talismã cria um pequeno pássaro que pode ser utilizado para entregar uma mensagem curta escrita, de forma infalível a um alvo designado. O talismã dura o tempo que for necessário para levar a mensagem.

Leque: Este talismã cria um grande leque, que causa uma brisa com força o suficiente para impulsionar um navio (cerca de 40 Km/h). Esse vento não se acumula com a velocidade do vento existente. O talismã pode, no entanto, ser usado para diminuir ventos existentes, criando uma área de relativa calmaria ou ventos mais leves (mas o tamanho das ondas em uma tempestade não é afetado). O leque pode ser utilizado por um máximo de 8 horas e não funciona em terra.

Barco em Forma de Cisne: Este talismã cria um barco em forma de cisne que é capaz de se mover sobre a água a um deslocamento de 20 metros. Ele pode transportar oito cavalos e equipamentos, 32 personagens Médios ou qualquer combinação equivalente. O barco tem duração de 1 dia.

Árvore: Este talismã faz com que um grande carvalho apareça do nada (o tronco possui um diâmetro de 1,5 metros, 20 metros de altura e um diâmetro superior a 13 metros). Esse é um efeito instantâneo.

Chicote: Este talismã se transforma em um enorme chicote de couro e pode ser empunhado contra qualquer adversário desejado como uma *arma dançarina*. A arma possui um bônus de +10 para seus ataques básicos, causa 1d6+1 pontos de dano não letal, possui um bônus de melhoria de +1 nas jogadas de ataque e dano, e faz um ataque de agarrar livre (com um bônus de +15 em seu teste de manobra de combate). O chicote possui 1 hora de duração.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *criar itens temporários;* **Preço** 25 PO (âncora), 150 PO (pássaro), 100 PO (leque), 225 PO (barco em forma de cisne), 200 PO (árvore), 250 PO (chicote)

TAMBORES DO PÂNICO

Aura necromancia moderada; **NC** 7°

Posição —; **Preço** 30.000 PO; **Peso** 5 Kg pelo par.

DESCRIÇÃO

Estes tambores são tímpanos (hemisférios com cerca de 50 centímetros de diâmetro sobre suportes). Eles vêm em pares e são banais em sua aparência. Se ambos os tambores são tocados, todas as criaturas dentro de um alcance de 40 metros (com exceção das que estão dentro de uma zona segura de 6 metros de raio em torno dos tambores) são afetadas pela magia *medo* (teste de resistência de Vontade com uma CD 16 para um efeito parcial). *Tambores do pânico* podem ser usados uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *medo;* **Preço** 15.000 PO

TAPETE VOADOR

Aura transmutação moderada; **NC** 10°

Posição —; **Preço** varia; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este tapete é capaz de voar pelo ar como se estivesse afetado por uma magia *voo prolongado* de duração ilimitada. O tamanho, a capacidade de carga e a velocidade dos diferentes tapetes voadores são mostrados na tabela abaixo. Lindos e cheios de detalhes, cada tapete tem a sua própria palavra de comando para ativá-lo. Se o item estiver dentro do alcance da voz, a palavra de comando o ativa independente de quem a pronunciar estar no tapete ou não. O tapete é então controlado por ordens vocais.

Tamanho	Capacidade	Deslocamento	Peso	Preço de Mercado
1,5 m por 1,5 m	100 Kg.	12 m	4 Kg	20.000 PO
1,5 m por 3 m	200 Kg.	12 m	5 Kg	35.000 PO
3 m por 3 m	500 Kg.	12 m	12,5 Kg	60.000 PO

Um *tapete voador* pode levar até o dobro da sua capacidade, mas isso reduz o deslocamento para 10 metros. Um *tapete voador* pode flutuar sem fazer um teste da perícia Voo e garante um bônus de +5 para outros testes de Voo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *voo prolongado*; **Preço** 10.000 PO (1,5 m por 1,5 m), 17.500 PO (1,5 m por 3 m), 30.000 PO (3 m por 3 m)

TOMO DA COMPREENSÃO

Aura evocação forte (se *milagre* for usado); **NC** 17°

Posição —; **Preço** 27,500 PO (+1), 55,000 PO (+2), 82,500 PO (+3), 110,000 PO (+4), 137,500 PO (+5); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este grosso tomo contém dicas para melhorar o instinto e a percepção, mas entrelaçado entre as palavras está um poderoso efeito mágico. Se alguém lê esse livro, o que leva um total de 48 horas ao longo de um período mínimo de 6 dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo de manual) para seu valor de Sabedoria. Uma vez que o livro é lido, a magia desaparece das páginas e torna-se um livro normal.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *milagre ou desejo;* **Preço** 26.250 PO (+1), 52.500 PO (+2), 78.750 PO (+3), 105.000 PO (+4), 131.250 PO (+5)

TOMO DA LIDERANÇA E INFLUÊNCIA

Aura evocação forte (se *milagre* for usado); **NC** 17°

Posição —; **Preço** 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este pesado tomo detalha sugestões para convencer e inspirar os outros, mas entrelaçado entre as palavras está um poderoso efeito mágico. Se alguém lê esse livro, o que leva um total de 48 horas ao longo de um período mínimo de 6 dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo de manual) para seu valor de Carisma. Uma vez que o livro é lido, a magia desaparece das páginas e torna-se um livro normal.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *milagre* ou *desejo;* **Preço** 26.250 PO (+1), 52.500 PO (+2), 78.750 PO (+3), 105.000 PO (+4), 131.250 PO (+5)

TOMO DO PENSAMENTO CLARO

Aura evocação forte (se *milagre* for usado); **NC** 17°

Posição —; **Preço** 27.500 PO (+1), 55.000 PO (+2), 82.500 PO (+3), 110.000 PO (+4), 137.500 PO (+5); **Peso** 2,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Este pesado tomo contém instruções sobre como melhorar a memória e o raciocínio lógico, mas entrelaçado entre as palavras está um poderoso efeito mágico. Se alguém lê esse livro, o que leva um total de 48 horas ao longo de um período mínimo de 6 dias, ganha um bônus inerente de +1 a +5 (dependendo do tipo de manual) para seu valor de Inteligência. Uma vez que o livro é lido, a magia desaparece das páginas e torna-se um livro normal.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *milagre* ou *desejo;* **Preço** 26.250 PO (+1), 52.500 PO (+2), 78.750 PO (+3), 105.000 PO (+4), 131.250 PO (+5)

TROMBETA DA BONDADE/MALDADE

Aura abjuração moderada; **NC** 6°

Posição —; **Preço** 6.500 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta trombeta adapta-se ao seu dono, por isso produz tanto um efeito bom ou mau, dependendo da tendência do proprietário. Se o proprietário não é nem bom nem mau, a trombeta não tem poder algum. Se ele é bom, então a trombeta tem o efeito de um círculo mágico contra o mal. Se ele for mal, então com a trombeta tem o efeito de um círculo mágico contra o bem. Em ambos os casos, essa proteção dura por 1 hora. A trombeta pode ser soada uma vez por dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *círculo mágico contra o bem, círculo mágico contra o mal;* **Preço** 3.250 PO

TROMBETA DA DESTRUIÇÃO

Aura evocação moderada; **NC** 7°

Posição —; **Preço** 20.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta trombeta parece ser normal. Ela pode ser soada como uma trombeta normal, mas se a palavra de comando é pronunciada antes de o instrumento ser tocado, ele causa 5d6 pontos de dano sônico às criaturas dentro de um cone de 13 metros e faz com que elas fiquem surdas por 2d6 rodadas (um teste de resistência de Fortitude com CD 16 reduz o dano pela metade e nega a surdez). Objetos e criaturas cristalinas recebem 7d6 pontos de dano sônico, sem testes de resistência, a menos que sejam empunhados, vestidos ou transportados por criaturas (um teste de resistência de Fortitude com CD 16 nega).

Se uma *trombeta da destruição* é usada magicamente mais de uma vez em um determinado dia, há uma chance cumulativa de 20%, a cada uso extra, dela explodir e causar 10d6 pontos de dano sônico para a pessoa que a toca.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *grito;* **Preço** 10.000 PO

TROMBETA DA DESTRUIÇÃO MAIOR

Aura evocação forte; **NC** 16°

Posição —; **Preço** 70.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta trombeta funciona como uma *trombeta da destruição*, exceto que causa 10d6 pontos de dano sônico, atordoa criaturas por uma rodada e as ensurdecem por 4d6 rodadas (um teste de resistência de Fortitude com CD 19 reduz o dano pela metade e nega o atordoamento e a surdez).

Objetos cristalinos recebem 16d6 pontos de dano sônico como descrito na *trombeta da destruição*. A maior força de detonação também tem uma chance de 20% cumulativa de explodir para cada uso além do primeiro de cada dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *grito maior;* **Preço** 35.000 PO

TROMBETA DAS NÉVOAS

Aura conjuração tênue; **NC** 3°

Posição —; **Preço** 2.000 PO; **Peso** 0,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta pequena corneta permite que seu possuidor sopre através

dela uma espessa nuvem de névoa pesada semelhante ao de uma magia *névoa da escuridão*. A névoa cobre um quadrado de 3 metros de altura próximo de quem a sopra a cada rodada, uma névoa viaja 3 metros a cada rodada em uma linha reta a partir do ponto de emanação, a menos que seja bloqueada por algo substancial, como uma parede. O item faz um som profundo, como a buzina de um navio, com a nota caindo abruptamente um tom no final de cada assopro. A névoa se dissipa após 3 minutos. Um vento moderado (18+ Km/h) dispersa a névoa em 4 rodadas, um vento forte (34+ Km/h) dispersa a névoa em 1 rodada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *névoa da escuridão;* **Preço** 1.000 PO

TROMBETA DE VALHALLA

Aura invocação forte; NC 13º

Posição —; **Preço** 50.000 PO; **Peso** 1 Kg.

DESCRIÇÃO

Este instrumento mágico vem em quatro variedades. Cada uma parece ser normal, até que alguém pronuncie a sua palavra de comando e sopre a trombeta. Em seguida, ela convoca uma série de bárbaros humanos para lutar pelo personagem que os convocou. Cada trombeta pode ser soprada apenas uma vez a cada sete dias. Jogue o d% e consulte a tabela abaixo para ver que tipo de trombeta é encontrado. O tipo de trombeta determina quais bárbaros são convocados e que pré-requisito é necessário para usar a trombeta. Qualquer personagem que usa uma *trombeta de Valhalla*, mas não tem o pré-requisito, é atacado pelos bárbaros que ele mesmo convocou.

Bárbaros convocados são construtos, não pessoas reais (embora eles pareçam ser), e chegam com o equipamento inicial de bárbaros. Eles atacam qualquer um que o possuidor da trombeta os ordene a atacar, até que eles ou os seus adversários estejam mortos ou por uma hora, o que ocorrer primeiro.

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *convocar criaturas VI;* **Preço** 25.000 PO

Trombeta de Valhalla

d%	Tipo de Trombeta	Bárbaros Convocados	Pré-requisito
01–40	Prata	2d4+2, 2º nível	Nenhum
41–75	Latão	2d4+1, 3º nível	Conjurador de 1º nível
76–90	Bronze	2d4, 4º nível	Proficiência em todas as armas marciais e a habilidade Apresentação de Bardo
91–100	Ferro	1d4+1, 5º nível	Proficiência em todas as armas marciais e a habilidade Apresentação de Bardo

UNGUENTO DA INTEMPORALIDADE

Aura transmutação tênue; NC 3º

Posição —; **Preço** 150 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Quando aplicado a qualquer matéria que já foi viva, tal como madeira, papel ou outro cadáver, esse unguento permite que essa substância resista à passagem do tempo.

Cada ano de tempo real afeta a substância como se apenas um dia houvesse passado. O objeto revestido recebe um bônus de resistência de +1 em todos os testes de resistência. O unguento nunca desaparece, embora possa ser magicamente removido (ao dissipar o efeito, por exemplo). Um frasco contém material suficiente para revestir oito objetos Médios ou Pequenos. Um objeto grande conta como dois objetos Médios. Um objeto Enorme conta como quatro objetos Médios.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *repouso tranquilo;* **Preço** 75 PO

UNGUENTO RESTAURADOR

Aura conjuração tênue; NC 5º

Posição —; **Preço** 4.000 PO; **Peso** 250 g.

DESCRIÇÃO

Um frasco deste unguento possui 7,5 centímetros de diâmetro e 2,5 centímetros de profundidade, e contém cinco aplicações. Colocado sobre uma ferida envenenada ou ingerido, o unguento desintoxica qualquer veneno (como *neutralizar veneno* com um bônus de +5 no teste). Aplicado sobre uma área doente, ele remove a doença (como *remover doenças* com um bônus de +5 no teste). Esfregar a pomada sobre uma ferida cura 1d8+5 pontos de dano (como *curar ferimentos leves*).

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *curar ferimentos leves, neutralizar veneno, remover doenças;* **Preço** 2.000 PO

VASSOURA VOADORA

Aura transmutação moderada; NC 9º

Posição —; **Preço** 17.000 PO; **Peso** 1,5 Kg.

DESCRIÇÃO

Esta vassoura é capaz de voar pelo ar como se estivesse afetada por uma magia *voo prolongado* (+4 em testes da perícia Voo) durante até 9 horas por dia (dividido como seu dono desejar). A vassoura pode transportar 100 quilos e voar a uma velocidade de 13 metros, ou até 200 quilos, a uma velocidade de 10 metros. Além disso, a vassoura pode viajar sozinha para qualquer destino nomeado pelo proprietário, desde que ele tenha uma boa ideia da localização do destino. Ela voa para o seu dono a partir de lugares tão distantes quanto 275 metros quando o proprietário pronuncia sua palavra de comando. A *vassoura voadora* tem uma velocidade de 13 metros quando não tiver um piloto.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *voo prolongado, permanência;* **Preço** 8.500 PO

VELA DA INVOCAÇÃO

Aura invocação forte; **NC** 17º

Posição —; **Preço** 8.400 PO; **Peso** 250 g.

DESCRIÇÃO

Cada um destes círios especiais é dedicado a uma das nove tendências. Simplesmente acender a vela gera uma aura favorável para o indivíduo, se a tendência da vela é a mesma do personagem. Personagens da mesma tendência da vela acesa adicionam um bônus de moral de +2 em jogadas de ataque, testes de resistência

e testes de perícia, enquanto estiver a um alcance de 10 metros da chama.

Um clérigo cujo alinhamento corresponde ao da vela opera como se estivesse dois níveis acima para fins de determinar magias por dia, se ele queimar a vela durante ou pouco antes de seu tempo de preparação de magias. Ele pode até mesmo conjurar magias normalmente indisponíveis para ele como se ele fosse de nível superior, mas apenas enquanto a vela continua a queimar. Exceto em casos especiais (consulte abaixo), uma vela queima por 4 horas. É possível apagar a vela simplesmente soprando-a e, muitas vezes, os usuários as colocam em uma lanterna para protegê-la das correntes de ar e afins.

Fazer isso não interfere com as suas propriedades mágicas. Além disso, a queima de uma vela também permite que o proprietário conjure uma magia *portal*, a criatura que responde é da mesma tendência que a vela, mas a vela é imediatamente consumida no processo.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *portal, o criador deve ser da mesma tendência da vela criada*; **Preço** 4.200 PO

VELA DA VERDADE

Aura encantamento tênue; **NC** 3º
Posição —; **Preço** 2.500 PO; **Peso** 250 g.

DESCRIÇÃO

Esta vela branca de sebo, quando queimada, põe em prática uma magia *zona da verdade* (um teste de resistência de Vontade com CD 13 nega), em um raio de 1,5 metros centrado nela. A zona dura 1 hora, enquanto a vela queima. Se a vela é apagada antes do tempo, o efeito é cancelado e a vela é arruinada.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *zona da verdade*; **Preço** 1.250 PO

VESTIMENTAS DO DRUIDA

Aura transmutação moderada; **NC** 10º
Posição corpo; **Preço** 3.750 PO; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta peça de roupa leve é usada sobre a roupa normal ou armadura. A maioria desses paramentos é verde, bordadas com motivos vegetais ou animais.

Quando esse item é usado por um personagem com a habilidade forma selvagem, o personagem pode usá-la por uma vez adicional a cada dia.

CONSTRUÇÃO

Requisitos Criar Itens Maravilhosos, *metamorfose* ou habilidade Forma Selvagem; **Preço** 1.375 PO

ITENS INTELIGENTES

Às vezes, os itens mágicos tem inteligência própria. Esses itens magicamente imbuídos com consciência pensam e sentem assim como os personagens e devem ser tratados como PdMs. Itens inteligentes tem habilidades adicionais e, às vezes, poderes extraordinários e propósitos especiais.

Apenas itens mágicos permanentes (contrários aos itens de utilização única ou aqueles com cargas) podem ser inteligentes. Isso significa que poções, pergaminhos e varinhas, entre outros itens, nunca são inteligentes. Em geral, menos de 1% dos itens mágicos tem inteligência.

Itens inteligentes podem ser considerados criaturas porque têm valores de Inteligência, Sabedoria e Carisma. Trate-os como constructos. Esses itens geralmente tem a habilidade de iluminar seu redor à vontade (como armas mágicas); muitos não podem ver de outra forma.

Diferente da maioria dos itens mágicos, itens inteligentes podem ativar-se sem esperar o comando de seu dono. Itens inteligentes atuam durante o turno de seu dono na ordem de iniciativa.

Criando um Item Inteligente

A criação de um item mágico inteligente segue essas diretrizes: ele deve ter uma tendência, valores de habilidade mentais, idiomas, sentidos e, ao menos, uma outra habilidade especial. Essas estatísticas e habilidades podem ser melhoradas durante a criação, aumentando o custo total do item. Muitas dessas habilidades são adicionadas a um valor de Ego. Itens inteligentes com valores de Ego alto são difíceis de serem controlados e, às vezes, podem controlar seu dono, tornando sua posse perigosa.

Um item mágico inteligente tem o preço base aumentado em 500 PO. Ao determinar o valor total do item inteligente, adicione esse valor à soma dos preços de todas as habilidades ganhas por ser inteligente antes de adicioná-los ao preço base do item mágico.

Tendência do Item Inteligente

Qualquer item com inteligência tem uma tendência (veja a tabela 15-21). Perceba que as armas inteligentes já têm tendências, seja de forma declarada ou por implicação. Se o personagem estiver gerando uma arma inteligente aleatória, a tendência dessa arma deve se encaixar com quaisquer habilidades especiais orientadas à tendência que ele tiver.

Qualquer personagem com uma tendência que não corresponda à do item (exceto os marcados com asterisco na tabela) ganham um nível negativo se ele ou ela simplesmente pegar o item. Embora esse nível negativo nunca resulte numa real perda de nível, ele permanece enquanto o item estiver em mãos e não pode ser superado em nenhuma forma (incluindo magias de *restauração*). Esse nível negativo é cumulativo com quaisquer outras penalidades que o item possa trazer em usuários inapropriados. Itens com valores de Ego (veja abaixo) de 20 a 29 conferem dois níveis negativos. Itens com valores de Ego de 30 ou mais conferem três níveis negativos.

Valores de Atributo de Itens Inteligentes

Itens mágicos inteligentes possuem três valores de atributos mentais: Inteligência, Sabedoria e Carisma. Cada um desses valores de atributos começam em 10, mas pode subir até 20. A tabela 15-22 mostra o custo para aumentar os valores de atributo de um item. Esse custo deve ser pago para cada valor de atributo aumentado acima de 10. Por exemplo, um item mágico inteligente com Inteligência 15, Sabedoria 12 e Carisma 10 custaria pelo menos 2.400 PO a mais que o item base (incluindo os 500 PO por ser um item inteligente).

Idiomas Falados pelo Item

Como um personagem, um item inteligente entende o idioma comum e um adicional por ponto de bônus de Inteligência. Escolha idiomas apropriados, considerando a origem e propósitos do item. Se o item não falar, ainda pode ler e entender os idiomas que sabe.

Sentidos e Comunicação

Todo item mágico inteligente começa com a habilidade de ver e ouvir num raio de 10 metros, bem como a habilidade de se comunicar empaticamente com seu dono. A empatia permite ao item apenas encorajar ou desencorajar certas ações através de impulsos e emoções. Formas adicionais de comunicação e sentidos melhores aumentam o custo do item e o valor do Ego, conforme a tabela 15-23.

Empatia (Sob): A empatia permite que o item encoraje ou desencoraje certas ações comunicando emoções e impulsos. Isso não permite comunicação verbal.

Fala (Sob): Um item inteligente com a capacidade de fala pode se comunicar utilizando qualquer um dos idiomas que sabe.

Telepatia (Sob): A telepatia permite que um item inteligente se comunique com o portador telepaticamente, independente dos idiomas que conhece. O portador deve estar tocando o item para que ele se comunique assim.

Sentidos: Sentidos permitem que um item mágico veja e ouça na distância listada. Adicionar visão no escuro e sentido às cegas permite que o item utilize esses sentidos no mesmo alcance que os sentidos base do item

Ler Idiomas (Ex): O item poder ler escritos em qualquer idioma, independente dos que conhece.

***Ler Magias* (Sp)**: Um item mágico inteligente com esta habilidade pode ler escritos de magias e pergaminhos através da habilidade *ler magias*. Essa habilidade não permite que o item ative pergaminhos ou outros itens. Um item mágico pode suprimir e reativar essa habilidade como uma ação livre.

Poderes dos Itens Inteligentes

Cada item inteligente deve possuir ao menos um poder, embora itens mais poderosos possam ter uma gama de poderes. Para encontrar os poderes específicos do item, escolha ou faça o teste baseado na Tabela 15-24. Todos os poderes funcionam sob comando do item. Contudo, itens inteligentes geralmente seguem os desejos de seu dono. Ativar um poder ou se concentrar em um ativo é uma ação padrão para o item. O nível do conjurador para esses efeitos é igual ao nível do conjurador do item. CDs dos testes são baseados no valor de atributo mental mais alto do item.

Propósito Especial do Item

Alguns itens inteligentes tem propósitos especiais que guiam suas ações. Itens mágicos inteligentes com um propósito especial ganham um bônus de Ego de +2.

O propósito deve ser apropriado para o tipo de tendência do item e deve ser tratado razoavelmente. O propósito de "derrotar/matar conjuradores arcanos" não significa que o item fará com que o portador mate todo mago que veja pela frente. Isso também não significa que a espada acredite que é possível matar todo mago, feiticeiro e bardo no mundo. O que isso significa é que o item odeia conjuradores e quer trazer a quadrilha de magos à ruina, bem como terminar o reinado de uma rainha feiticeira de uma terra próxima. Da mesma forma, o propósito de "defender elfos" não significa que se o portador for um elfo, o item só ajudará o portador. Isso significa que o item quer ser utilizado no avanço da causa dos elfos, erradicando seus inimigos e auxiliando seus líderes. Um propósito de "derrotar/matar" não é só uma questão de autopreservação. Isso significa que o item não descansará (ou deixará seu portador descansar) até que esse propósito esteja acima de todos os outros.

A Tabela 15-25 tem uma série de propósitos que um item magico pode ter. Se o portador especificamente ignorar ou for contra o propósito especial do item, esse item ganha um bônus de Ego de +4 até que o portador coopere. Isto é em adição ao bônus de Ego de +2 que um item ganha por ser inteligente.

Poderes Dedicados

Um poder dedicado funciona apenas quando um item inteligente está perseguindo seu propósito especial. Essa determinação sempre é feita pelo item. Sempre deve ser fácil e direta a forma de ver os fins justificarem os meios. Diferente de outros poderes, um item inteligente pode recusar seus poderes dedicados mesmo se o dono for dominante (ver Itens Contra Personagens). O nível do conjurador para esses efeitos é igual ao nível do conjurador do item. CDs dos testes são baseados no valor de atributo mental mais alto do item. Veja a Tabela 15-26 para uma lista de poderes dedicados.

Ego do Item

O Ego é uma medida do poder e força de personalidade totais que o item possui. O valor do Ego de um item é a soma de todos os seus modificadores de Ego mais um bônus adicional pelo custo base do item mágico (excluindo o custo de todas as melhorias do item inteligente). O Ego de um item ajuda a determinar quem é dominante na relação item-personagem, conforme detalhado abaixo.

Valor Base do Item Mágico	Modificador de Ego
Ate 1.000 PO	-
1.001 PO a 5 000 PO	+1
5.001 PO a 10 000 PO	+2
10 001 PO a 20 000 PO	+3
20 001 PO a 50.000 PO	+4
50.001 PO a 100.000 PO	+6
101 000 PO a 200 000 PO	+8
201 000 PO ou mais	+12

Itens contra Personagens

Quando um item tem um Ego próprio, ele tem vontade própria. O item é absolutamente comprometido com sua tendência. Um conflito de personalidade – item contra personagem – acontecerá se o personagem que possuir o item não for comprometido com os objetivos de sua tendência ou com o propósito especial do item. Da mesma forma, um item com o valor do Ego 20 ou mais sempre se considera superior a qualquer personagem, e um conflito de personalidades surge se o portador nem sempre concordar com o item.

Quando um conflito de personalidade ocorre, o titular deve fazer um teste de resistência de Vontade (CD = Ego do item). Se o titular for bem sucedido, ele domina. Se não, o item domina. A dominação dura por 1 dia ou até que uma situação crítica ocorra (como uma grande batalha, uma ameaça séria ao item ou ao personagem, e assim em diante). Caso um item ganhe a dominação, ele resistirá aos desejos do personagem e exigirá concessões, como uma das seguintes:

- Remoção de associados ou itens cuja tendência ou personalidade desagrada o item.

- O personagem se privar de todos os itens mágicos de um certo tipo.
- Obediência do personagem para que o item possa guiá-lo em direção a seus próprios propósitos.
- Procurar e matar imediatamente criaturas que o item odeia.
- Dispositivos e proteções mágicas para resguardar o item de ser molestado enquanto estiver fora de uso.
- Que o personagem carregue o item consigo em todas as ocasiões.
- Que o personagem entregue o item a um proprietário mais apropriado devido a diferenças de tendência ou conduta.

Em situações extremas o item pode recorrer a medidas ainda mais drásticas, como as seguintes:

- Forçar o titular ao combate.
- Recusar-se a atacar oponentes.
- Atacar seu portador ou associados.
- Forçar o titular a render-se a um oponente.
- Soltar-se do personagem.

Naturalmente, tais ações são improváveis quando a harmonia reina entre as tendências do personagem e do item ou quando seus propósitos e personalidades são bem compatíveis. Mesmo assim, um item pode desejar um portador inferior para que possa estabelecer e manter um domínio sobre ele, ou um titular superior para que tenha melhores chances de cumprir seus objetivos.

Todos os itens mágicos com personalidade desejam ter um papel importante em qualquer atividade em que aparecer, particularmente em combate. Tais itens são rivais naturais, mesmo com outros da mesma tendência. Um item inteligente está ciente da presença de outro item inteligente num raio de 20 metros e a maioria dos itens inteligentes fazem o possível para enganar e distrair seu portador para que ele ignore ou destrua seu rival. É claro que a tendência pode mudar esse tipo de comportamento.

Embora possam nunca controlar com sucesso seu portador, itens com personalidades nunca são completamente controlados ou silenciados pelos personagens que os possuem. Eles podem não ter poder para forçar suas exigências, mas mantêm-se destemidos e continuam a transmitir seus desejos e exigências.

Tabela 15-21: Tendência do Item Inteligente

d%	Tendência do item
01-10	Caótico e bondoso
11-20	Caótico e neutro*
21-35	Caótico e maligno
36-45	Neutro e maligno*
46-55	Ordeiro e maligno
56-70	Ordeiro e bom
71-80	Ordeiro e neutro*
81-90	Neutro e bondoso*
91-100	Neutro

* O item também pode ser utilizado por um personagem cuja tendência corresponda à porção não-neutra da tendência do item.

Tabela 15-22: Valores de Atributo de Itens Inteligentes

Valor	Modificador de Preço Base	Modificador de Ego
10	-	-
11	+200 PO	-
12	+500 PO	+1
13	+700 PO	+1
14	+1.000 PO	+2
15	+1.400 PO	+2
16	+2.000 PO	+3
17	+2.800 PO	+3
18	+4.000 PO	+4
19	+5.200 PO	+4
20	+8.000 PO	+5

Tabela 15-23: Sentidos e Comunicação do Item Inteligente

Habilidade	Modificador de Preço Base	Modificador de Ego
Empatia	-	-
Fala	+500 PO	-
Telepatia	+1.000 PO	+1
Sentidos (9m)	-	-
Sentidos (18m)	+500 PO	-
Sentidos (36m)	+1.000 PO	-
Visão no Escuro	+500 PO	-
Sentido às Cegas	+5.000 PO	+1
Ler idiomas	+1.000 PO	+1
Ler magias	+2.000 PO	+1

Itens Amaldiçoados

Itens amaldiçoados são itens mágicos com algum tipo de potencial para causar um impacto negativo. Ocasionalmente eles misturam benefícios com penalidades, forçando personagens a fazerem decisões difíceis. Itens amaldiçoados quase nunca são feitos intencionalmente. Ao invés disso, resultam de um trabalho apressado, artesãos inexperientes ou falta de componentes apropriados. Enquanto muitos desses itens ainda são funcionais, eles não funcionam como deveriam ou trazem sérias desvantagens. Quando um teste de perícia de criação do item falha por 5 ou mais, faça um teste na Tabela 15-27 para determinar o tipo de maldição que o item possuirá.

Identificando Itens Amaldiçoados: Itens amaldiçoados são identificados como qualquer outro item mágico, com uma exceção: a menos que o teste feito para identificar o item exceda a CD por 10 ou mais, a maldição não é detectada. Se o teste não passar em 10 ou mais, mas ainda for bem sucedido, só é revelado o propósito original do item mágico. Se o item é identificado como amaldiçoado, a

natureza da maldição pode ser determinada utilizando a CD padrão para identificar o item.

Removendo Itens Amaldiçoados: Enquanto alguns itens amaldiçoados podem ser simplesmente descartados, outros forçam uma compulsão no usuário para mantê-los a todo custo. Outros reaparecem mesmo após serem descartados ou são impossíveis de serem jogados foram. Esses itens só podem ser descartados se o personagem ou item forem alvos de *remover maldição* ou uma magia similar. O CD para do teste do nível do conjurador para desfazer a maldição é igual a 10 + o nível do conjurador do item. Se a magia for bem sucedida, o item pode ser descartado na rodada seguinte, mas a maldição se reassenta se o item for utilizado novamente.

Efeitos Comuns de Itens Amaldiçoados

A seguir estão alguns dos efeitos mais comuns em itens amaldiçoados. O Mestre é livre para inventar novos efeitos de itens amaldiçoados para se encaixarem em itens específicos.

Ilusão: O portador acredita que o item é o que parece ser, ainda que o não tenha nenhum outro poder mágico senão iludir. O portador é mentalmente enganado a pensar que o item é funcional e não pode ser convencido do contrário sem que *remover maldição* seja conjurado.

Efeito ou Alvo Oposto: Estes itens amaldiçoados tem defeitos, ou então, fazem o oposto que seu criador queria ou miram no portador ao invés de qualquer outra criatura.

O ponto interessante para se manter em mente é que nem sempre esses itens são ruins para se ter. Itens de efeito oposto incluem armas que impõe penalidades nas jogadas de ataque e de dano ao invés de bônus. Assim como um personagem não deveria, necessariamente, saber imediatamente qual bônus de melhoria um item mágico não-amaldiçoado tem, ele não deveria saber imediatamente que a arma é amaldiçoada. Uma vez que ele sabe, o item pode ser descartado a menos que algum tipo de compulsão esteja ativa para compelir o portador a manter o item e utilizá-lo. Em tais casos, uma magia de *remover maldição* geralmente é necessária para se livrar do item.

Funcionamento Intermitente: Nas três variações de funcionamento intermitente dos itens, todas elas funcionam perfeitamente como deveriam, ao menos em parte do tempo. As três variações são: duvidoso, dependente e incontrolável.

Duvidoso: Cada vez que o item é ativado há uma chance de 5% (01-05 no d%) que ele não funcione.

Dependente: O item funciona apenas em certas situações. Para determinar a situação, selecione ou faça o teste com a tabela a seguir.

d%	Situação
01-03	Temperatura abaixo do ponto de congelamento
04-05	Temperatura acima do ponto de congelamento
06-10	Durante o dia
11-15	Durante a noite
16 20	Diretamente exposto a luz do Sol
21-25	Fora da luz direta do Sol
26-34	Embaixo d'água
35-37	Fora d'água
38-35	Abaixo da terra
46-55	Acima da terra
56-60	A 3 metros de um tipo aleatório de criatura
61-64	A 3 metros de uma raça ou especie aleatória de criatura
65-72	A 3 metros de um conjurador arcano
73-80	A 3 metros de um conjurador divino
81-85	Nas mãos de um não-conjurador
86-90	Nas mãos de um conjurador
91-95	Nas mãos de uma criatura com uma tendência em particular
96	Nas mãos de uma criatura com um sexo específico
97-99	Em dias santos ou durante eventos astrológicos específicos
100	A mais de 160 quilômetros de um local específico

Incontrolável: Um item incontrolável é ativado, ocasionalmente, em momentos aleatórios. Jogue o d% uma vez por dia. Com um resultado entre 01-05, o item é ativado em algum ponto aleatório durante aquele dia.

Requisitos: Alguns itens tem requisitos rigorosos que devem ser atendidos para que sejam utilizáveis. Para manter um item com esse tipo de maldição funcionando, uma ou mais condições listadas abaixo devem ser atendidas.

- O personagem deve comer o dobro do normal.
- O personagem deve dormir o dobro do normal.
- O personagem deve submeter-se a uma missão específica (apenas uma vez e depois dela o item passa a funcionar normalmente).
- O personagem deve sacrificar (destruir) 100 PO em bens por dia.
- O personagem deve sacrificar (destruir) 2.000 PO em itens mágicos por semana.
- O personagem deve jurar lealdade a um nobre em particular ou a toda a sua família.
- O personagem deve descartar todos os outros itens mágicos.
- O personagem deve adorar uma deidade em particular.
- O personagem deve mudar seu nome para um nome específico. O item só funciona com personagens com esse nome.
- O personagem deve adicionar uma classe específica na próxima oportunidade, se já não tiver a classe.
- Um personagem deve ter um número mínimo de graduações em uma perícia específica.
- O personagem deve sacrificar parte de sua energia vital (2 pontos de Constituição) uma vez. Se o personagem readquirir os pontos de Constituição (por exemplo, por uma magia de *restauração*), o item para de funcionar. (O item não para de funcionar se o personagem receber um aumento de Constituição causado pelo ganho de nível, um *desejo* ou a utilização de um item mágico.)
- O item deve ser purificado com água benta todo dia.
- O item deve ser utilizado para matar um ser vivente todo dia.
- O item deve ser banhado em lava vulcânica uma vez por mês.
- O item deve ser utilizado ao menos uma vez por dia ou não funcionará novamente para seu titular atual.
- O item deve derramar sangue quando empunhado (apenas armas). Ele não pode ser posto de lado ou trocado por outra arma até ter um acerto.
- O item deve ter uma magia específica sobre ele todo dia (como *bênção*, *penitência* ou *animar objetos*).

Requisitos são tão dependentes da adequação do item que nunca devem ser determinados aleatoriamente. Um item inteligente com um requisito, geralmente o impõe através de sua personalidade. Se os requisitos não forem atendidos, o item para de funcionar.

Se atendidos, geralmente o item funciona por um dia até que o requisito seja atendido novamente (embora alguns requisitos sejam necessários apenas uma vez, outros mensalmente e ainda há outros contínuos).

Tabela 15-24: Poderes do Item Inteligente

d%	Poder do Item	Modificador de Preço Base	Modificador de Ego
01-10	Item pode conjurar uma magia nível 0 à vontade	+1.000 PO	+1
11-20	Item pode conjurar uma magia de 1º nível 3/dia	+1.200 PO	+1
21-25	Item pode utilizar *aura mágica* em si à vontade	+2.000 PO	+1
26-35	Item pode conjurar uma magia de 2º nível 1/dia	+2.400 PO	+1
36-45	Item tem 5 graduações em uma perícia*	+2.500 PO	+1
46-50	Item pode brotar membros e se mover com um deslocamento de 3 metros	+5.000 PO	+1
51-55	Item pode conjurar uma magia de 3º nível 1/dia	+6.000 PO	+1
56-60	Item pode conjurar uma magia de 2º nível 3/dia	+7.200 PO	+1
61-70	Item tem 10 graduações em uma perícia*	+10.000 PO	+2
71-75	Item pode mudar de forma para outra forma de mesmo tamanho	+10.000 PO	+2
76-80	Item pode voar, como por magia, com um deslocamento de 10 metros	+10.000 PO	+2
81-85	Item pode conjurar uma magia de 4º nível 1/dia	+11.200 PO	+2
86-90	Item pode teleportar-se 1/dia	+15.000 PO	+2
91-95	Item pode conjurar uma magia de 3º nível 3/dia	18.000 PO	+2
96-100	Item pode conjurar uma magia de 4º nível 3/dia	33.600 PO	+2

* Itens inteligentes podem possuir apenas habilidades baseadas em Inteligência, Sabedoria ou Carisma, a menos que possuam alguma habilidade para se mover

Desvantagem: Itens com desvantagens geralmente são benéficos ao titular, mas carregam algum aspecto negativo. Embora, algumas vezes, desvantagens ocorram apenas quando o item é utilizado (ou empunhado, no caso de algumas armas), geralmente a desvantagem permanece com o personagem enquanto ele tiver o item.

A menos que indicado o contrário, desvantagens permanecem ativas enquanto o item é possuído. O CD para o teste de resistência contra quaisquer um desses efeitos é igual a 10 + o nível do conjurador do item.

Tabela 15-25: Propósito do Item Inteligente

d%	Poder do item	Modificador de Ego
01-20	Derrotar/matar tendência diretamente oposta*	+2
21-30	Derrotar/matar conjuradores arcanos (incluindo monstros conjuradores e com habilidades similares à magia)	+2
31-40	Derrotar/matar conjuradores divinos (incluindo entidades divinas e serviçais)	+2
41-50	Derrotar/matar não-conjuradores	+2
51-55	Derrotar/matar um tipo particular de criatura (veja a habilidade especial ruína para escolher)	+2
56-60	Derrotar/matar uma raça ou espécie particular de criatura	+2
61-70	Derrotar/matar servidores de uma deidade específica	+2
71-80	Derrotar/matar servidores de uma deidade específica	+2
81-90	Defender servidores de uma deidade específica	+2
91-95	Derrotar/matar todos (exceto o item e o portador)	+2
96-100	Escolha um	

* O propósito da versão neutra (N) desse item é preservar o equilíbrio ao derrotar/matar seres poderosos com tendências extremas. (OB, OM, CB, CM)

Tabela 15-26: Poderes Dedicados do Propósito Especial do Item

d%	Poder Dedicado	Modificador de Preço Base	Modificador de Ego
01-20	Item pode detectar qualquer inimigo de seu propósito especial dentro de 18 m	+10.000 PO	+1
21-35	Item pode usar uma magia de 4º nível à vontade	+56.000 PO	+2
36-50	Usuário recebe um bônus de sorte de +2 em ataques, jogadas de resistência e testes	+80.000 PO	+2
51-65	Item pode usar uma magia de 5º nível à vontade	+90.000 PO	+2
66-80	Item pode usar uma magia de 6º nível à vontade	+132.000 PO	+2
81-95	Item pode usar uma magia de 7º nível à vontade	+182.000 PO	+2
96-100	Item pode usar *ressurreição verdadeira* em seu usuário, uma vez por mês	+200.000 PO	+2

d%	Desvantagem
01-04	O cabelo do personagem cresce 3 cm a cada hora.
05-09	O personagem encolhe (01-50 no d%) ou cresce (51-100 no d%) 15 cm. Ocorre apenas uma vez
10-13	A temperatura ao redor do item é 5°C abaixo do normal
14-17	A temperatura ao redor do item é 5°C acima do normal
18-21	A cor do cabelo do personagem muda.
22-25	A cor da pele do personagem muda.
26-29	O personagem agora carrega uma marca de identificação (tatuagem, rubor esquisito ou similares).
30-32	O sexo do personagem muda.
33-34	A raça ou espécie do personagem muda
35	O personagem e afligido por uma doença incurável aleatória.
36-39	O item emite continuamente um som perturbador (gemidos, choros, gritos, xingamentos, insultos).
40	O item tem aparência ridícula (cor extravagante, formato bobo, rosa choque brilhante).
41-45	O personagem se torna um egoista possessivo.
46-49	O personagem se torna paranoico sobre perder o item e com medo que ele seja danificado
50-51	A tendência do personagem muda
52-54	O personagem deve atacar a criatura mais próxima (5% de chance [01-05 no d%] todo dia)
55-57	O personagem fica atordoado por 1d4 rodadas quando o funcionamento do item termina (ou aleatoriamente, 1/dia).
58-60	A visão do personagem fica borrada (penalidade de -2 em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia que requerem visão)
61-64	O personagem ganha um nível negativo
65	O personagem ganha dois níveis negativos.
66-70	O personagem deve fazer um teste de resistência de Vontade todo dia ou tomar 1 ponto de dano de Inteligência.
71-75	O personagem deve fazer um teste de resistência de Vontade todo dia ou tomar 1 ponto de dano de Sabedoria.
76-80	O personagem deve fazer um teste de resistência de Vontade todo dia ou tomar 1 ponto de dano de Carisma.
81-85	O personagem deve fazer um teste de resistência de Fortitude todo dia ou tomar 1 ponto de dano de Constituição.
86-90	O personagem deve fazer um teste de resistência de Fortitude todo dia ou tomar 1 ponto de dano de Força.
91-95	O personagem deve fazer um teste de resistência de Fortitude todo dia ou tomar 1 ponto de dano de Destreza.
96	O personagem e transformado em uma criatura específica (5% de chance [01-05 no d%] todo dia).
97	O personagem não pode conjurar magias arcanas.
98	O personagem não pode conjurar magias divinas.
99	O personagem não pode conjurar nenhuma magia.
100	Escolha um acima que seja apropriado para o item ou faça um sorteio específico para aquele item.

ITENS AMALDIÇOADOS ESPECÍFICOS

Talvez os itens mais perigosos e insidiosos de todos os itens amaldiçoados são aqueles cuja função original é completamente substituída por uma maldição. Ainda assim, esses itens podem ter seus usos, especificamente como armadilhas ou armas. À seguir, estão alguns exemplos de itens amaldiçoados. Ao invés de pré-requisitos, cada item amaldiçoado está associado a um ou mais itens mágicos ordinários, cuja criação possa ter resultado no item amaldiçoado. Esses itens podem ser vendidos, se a maldição é desconhecida pelo comprador, como se fossem o que parecem ser. Peças de armadura e armas amaldiçoadas podem vir de muitas formas, e os exemplos listados abaixo são apenas os mais comuns. Por exemplo, uma *espada amaldiçoada -2* pode se parecer com uma *espada curta +3* ou uma *adaga +1*, com um negativo similar ao invés do -2 listado.

TABELA 15-27: MALDIÇÕES COMUNS DE ITENS

d%	Maldição
01–15	*Ilusão*
16–35	*Efeito ou Alvo Oposto*
36–45	*Funcionamento Intermitente*
46–60	*Requisitos*
61–75	*Desvantagens*
76–90	*Efeito Completamente Diferente*
91–100	*Substitua por Item Amaldiçoado Específico da Tabela 15–28*

TABELA 15-28: ITENS AMALDIÇOADOS ESPECÍFICOS

d%	Item
01-05	*Incenso da obsessão*
06-15	*Anel da inabilidade*
16-20	*Amuleto da localização inevitável*
21-25	*Pedra de carga*
26-30	*Braçadeiras do desamparado*
31-35	*Manoplas da descoordenação*
36-40	*Espada amaldiçoada -2*
41-43	*Armadura da fúria*
44-46	*Medalhão da projeção dos pensamentos*
47-52	*Frasco das maldições*
53-54	*Pó de espirro e tosse*
55	*Elmo da tendência oposta*
56-60	*Poção de veneno*
61	*Vassoura de ataque*
62-63	*Robe da fraqueza*
64	*Grimório do vacuo*
65-68	*Lança enganadora e amaldiçoada*
69-70	*Armadura de atração das flechas*
71-72	*Rede do aprisionamento*
73-75	*Bolsa devoradora*
76-80	*Maça de sangue*
81-85	*Robe de insetos*
86-88	*Periapto do apodrecimento*
89-92	*Espada da furia*
93-96	*Botas dançantes*
97	*Bola de cristal hipnótica*
98	*Colar do estrangulamento*
99	*Manto venenoso*
100	*Escaravelho da morte*

AMULETO DA LOCALIZAÇÃO INEVITÁVEL

Aura abjuração moderada; **NC** 10º
Posição pescoço; **Peso** 225g.

DESCRIÇÃO

Este dispositivo parece impedir a localização, sondagem e detecção, ou influenciar *detectar pensamentos* ou telepatia, como um *amuleto da proteção contra detecção e localização* Na verdade, o amuleto dá ao

usuário uma penalidade de -10 em todos os testes contra magias de adivinhação.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *amuleto da proteção contra detecção e localização*

ANEL DA INABILIDADE

Aura transmutação forte; **NC** 15°
Posição anel; **Peso** -.

DESCRIÇÃO

Este anel funciona exatamente igual o *anel da queda suave*. No entanto ele também torna o usuário desastrado. Ele recebe uma penalidade de -4 na Destreza e tem 20% de chance de falha quando tentar conjurar qualquer magia arcana com componente somático. Esta chance de falha se acumula com quaisquer outras que o usuário já tenha.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *anel da queda suave*

ARMADURA DA FÚRIA

Aura necromancia forte; **NC** 16°
Posição corpo; **Peso** 25Kg.

DESCRIÇÃO

Esta armadura tem aparência similar à *armadura do comando* e funciona como uma *armadura de combate* +1. Contudo, quando vestida, a armadura dá ao personagem uma penalidade de -4 de Carisma. Todos os personagens hostis há 100 metros terão um bônus de moral de +1 em jogadas de ataque contra o personagem. O efeito não é notado pelo usuário ou por aqueles afetados. Em outras palavras, o usuário não percebe imediatamente que ter a armadura é a causa de seus problemas, nem os adversários entendem a razão para a profundidade de sua inimizade.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *armadura do comando, armadura completa +1*

ARMADURA DE ATRAÇÃO DAS FLECHAS

Aura abjuração forte; **NC** 16°
Posição corpo; **Peso** 25Kg.

DESCRIÇÃO

A análise mágica indica que esta armadura é uma *armadura completa* +3 comum. A armadura funciona normalmente contra ataques corpo a corpo, mas atrai armas à distância. O usuário toma uma penalidade de -15 na CA contra armas a distância. A verdadeira natureza da armadura não se revela até que atirem no personagem.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *armadura completa +3*

BOLA DE CRISTAL HIPNÓTICA

Aura adivinhação forte; **NC** 17°
Posição nenhuma; **Peso** 3,5Kg.

DESCRIÇÃO

Este objeto de adivinhação amaldiçoado é indistinguível, à primeira vista, de uma *bola de cristal* normal. Contudo, qualquer um que tentar utilizá-lo ficará fascinado por 1d6 minutos e uma *sugestão* é telepaticamente implantada em sua mente (Vontade CD 19 anula).

O usuário desse dispositivo acredita que a criatura ou cena desejada foi visualizada, mas na verdade ele caiu sob a influência de um poderoso mago, lich ou mesmo algum poder ou ser de outro plano. Cada utilização futura trará o observador da *bola de cristal hipnótica* para uma influência mais profunda do controlador, seja como servo ou como ferramenta. Note que durante esse tempo, o usuário permanece ignorante sobre sua subjugação.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *bola de cristal*

BOLSA DEVORADORA

Aura conjuração forte; **NC** 17°
Posição nenhuma; **Peso** 7,5Kg.

DESCRIÇÃO

Esta bolsa parece um saco ordinário. A detecção de propriedades mágicas dirá que ela é uma *mochila de carga*. Contudo, o saco é algo completamente diferente e mais insidioso. Ele é, de fato, um dos orifícios que alimentam uma criatura extradimensional.

Qualquer substância de natureza animal ou vegetal é "engolida" se confiada à bolsa. A *bolsa devoradora* tem 90% de chance de ignorar qualquer intrusão inicial, mas qualquer outra vez que ela sentir a carne fresca dentro dela (como alguém pondo a mão na bolsa para pegar algo), ela tem 60% de chance de se fechar em volta do membro ofensor e tentar puxar toda a vítima para dentro. A bolsa tem um bônus de +8 em testes de manobra de combate feitos para agarrar. Se segurar a criatura, ela a puxa para dentro como uma ação livre. A bolsa tem uma DMC de 18 para quem tentar fugir.

A bolsa pode manter um volume de até 0,85 metros cúbitos ou 850 litros de matéria. Ela age como uma *mochila de carga tipo I*, mas a cada hora tem uma chance cumulativa de 5% de engolir o conteúdo e o cuspir em algum não-espaço ou outro plano. Criaturas puxadas para dentro são consumidas em 1 rodada. A bolsa destrói o corpo da vítima e impede qualquer forma de ressuscitamento ou ressurreição que requer parte do cadáver. Há uma chance de 50% que um *desejo*, *milagre* ou magia de *ressureição verdadeira* possa restaurar a vida da vítima devorada. Faça um teste para cada criatura destruída. Se o teste falhar, a criatura não pode ser trazida de volta à vida por magia mortal.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *bolsa de posses* (qualquer tipo)

BOTAS DANÇANTES

Aura encantamento forte; **NC** 16°
Posição pés; **Peso** 500g.

DESCRIÇÃO

Estas botas parecem funcionar como qualquer outro tipo de botas mágicas. Quando seu usuário estiver em um (ou fugindo de um) combate corpo a corpo, as *botas dançantes* impedem o movimento, fazendo o usuário se comportar como se uma *dança irresistível* tivesse sido conjurada sobre ele. Apenas uma magia de *remover maldição* permite que o usuário se livre das botas, uma vez que sua real natureza é revelada.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *botas élficas, botas da levitação, botas da velocidade, botas da travessia e do salto, botas do teleporte, botas do inverno, botas aladas*

BRAÇADEIRAS DO DESAMPARADO

Aura conjuração forte; **NC** 16°
Posição braços; **Peso** 500g.

DESCRIÇÃO

Essas braçadeiras brilhantes e adornadas, inicialmente parecem ser *braçadeiras da armadura* +5 e servem como tal, até que o usuário seja atacado por um inimigo raivoso com um Nível de Desafio igual ou maior ao nível do personagem. Desse momento em diante

as braçadeiras causam uma penalidade de -5 à CA. Uma vez que a maldição é ativada, as *braçadeiras do desamparado* só podem ser removidas com uma magia de *remover maldição*.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *braçadeiras da armadura*

COLAR DO ESTRANGULAMENTO

Aura conjuração forte; **NC** 18°

Posição pescoço; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Um *colar do estrangulamento* parece ser uma maravilhosa peça de joalheria mágica. Quando colocada no pescoço, o colar automaticamente aperta, causando 6 pontos de dano por rodada. Ele não pode ser removido por quaisquer outros meios, a não ser por um *desejo limitado*, *desejo* ou *milagre* e permanece preso ao pescoço de sua vítima mesmo após sua morte. Apenas após o corpo se decompor até virar um esqueleto (após aproximadamente 1 mês) o colar se solta, pronto para outra vítima.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *colar da adaptação, colar das bolas de fogo, periapto da saúde, periapto da proteção contra veneno, periapto do ferimento fechado*

ELMO DA TENDENCIA OPOSTA

Aura transmutação forte; **NC** 12°

Posição cabeça; **Peso** 1,5Kg.

DESCRIÇÃO

Quando colocado na cabeça, a maldição neste item passa a fazer efeito imediatamente (Vontade CD 15 anula). Se o teste de resistência falhar, a tendência do usuário é radicalmente alterada para a forma mais diferente possível de tendência – bondoso para maligno, caótico para ordeiro, neutro para algum extremo de comprometimento (OM, OB, CM ou CB). A alteração na tendência é tanto mental quanto moral, e o indivíduo alterado por essa magia gosta de sua nova perspectiva. Um personagem que for bem sucedido no teste de resistência pode continuar a utilizar o elmo sem sofrer o efeito da maldição, mas se ele retirá-lo e colocá-lo novamente, outro teste de resistência é necessário.

Apenas um *desejo* ou um *milagre* pode restaurar a tendência anterior do personagem, e o indivíduo afetado não tenta retornar para a tendência anterior. Na verdade, ele a vê com horror e a evita o máximo possível. Se um personagem ou uma classe com condições for afetada, uma magia de *penitência* também é necessária para

obliterar a maldição. Quando um *elmo da tendência oposta* funcionar uma vez, ele perde suas propriedades mágicas.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *chapéu do disfarce, elmo de compreender idiomas e ler magias, elmo da telepatia.*

ESCARAVELHO DA MORTE

Aura abjuração forte; **NC** 19º
Posição pescoço; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Se este pequeno broche de escaravelho for segurado por mais de 1 rodada ou mantido na posse de uma criatura viva por 1 minuto, ele se transforma em uma terrível criatura parecida com um besouro escavador. A coisa abre caminho rasgando qualquer couro ou tecido, se enterra na carne e alcança o coração da vítima em 1 rodada, causando morte. Um teste de resistência de Reflexo CD 25 permite que o usuário arranque o escaravelho antes que ele se enterre demais, mas ainda toma 3d6 pontos de dano. O besouro, então, volta para a sua forma de escaravelho. Colocá-lo em um recipiente de madeira, cerâmica, osso, marfim ou metal o impede de vir à vida e permite o armazenamento do item a longo prazo.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *amuleto dos punhos poderosos, amuleto da armadura natural, amuleto dos planos, amuleto da proteção contra detecção e localização, broche da proteção, escaravelhos contra golens, escaravelho da proteção*

ESPADA AMALDIÇOADA -2

Aura evocação forte; **NC** 15º
Posição nenhuma; **Peso** 4Kg

DESCRIÇÃO

Esta espada longa funciona bem contra alvos no treino, mas quando utilizada em combate, seu portador sofre uma penalidade de -2 em jogadas de ataque.

Todo dano causado é reduzido em 2 pontos, mas nunca fica abaixo do mínimo de 1 ponto de dano em um acerto bem sucedido. A espada sempre força o personagem a utilizá-la, ao invés de outra arma. O dono da espada, automaticamente, a desembainha e luta com ela mesmo quando pretendia sacar ou utilizar outra arma.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *espada longa +2*, qualquer arma mágica

ESPADA DA FÚRIA

Aura evocação moderada; **NC** 8º
Posição nenhuma; **Peso** 6Kg

DESCRIÇÃO

Esta espada parece ser uma *espada grande +2*. Contudo, quando utilizada em batalha, seu portador entra em fúria (ganhando todos os benefícios e desvantagens da habilidade da fúria bárbara). Ele ataca a criatura mais próxima e continua a lutar até que esteja inconsciente ou morto, ou até que nenhuma outra criatura esteja viva num raio de 10 metros. Embora muitos vejam essa espada como um objeto amaldiçoado, outros a veem como um bônus.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *espada grande +2*, qualquer arma mágica

FRASCO DAS MALDIÇÕES

Aura conjuração moderada; **NC** 7º
Posição nenhuma; **Peso** 1Kg.

DESCRIÇÃO

Este item parece uma proveta, garrafa, recipiente, jarra, frasco ou cântaro comum. Ele pode conter um líquido ou emitir fumaça. Quando o frasco é destampado pela primeira vez, todos os que estiverem em um raio de 10 metros devem fazer um teste de resistência de Vontade CD 17 ou serem amaldiçoados, tomando uma penalidade de -2 em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia até que uma magia para *remover maldição* seja conjurada sobre eles.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *garrafa da água infinita, garrafa do efreeti, garrafa da fumaça eterna, frasco de ferro*

GRIMÓRIO DO VÁCUO

Aura encantamento forte; **NC** 20º
Posição nenhuma; **Peso** 1Kg

DESCRIÇÃO

Um livro desse tipo parece com um livro normal sobre algum assunto levemente interessante. Qualquer personagem que abrir esse trabalho e ler, mesmo uma única palavra, terá que fazer dois testes de resistência de Vontade com CD 15. O primeiro é para determinar se o leitor terá 1 ponto permanentemente drenado de Inteligência e Carisma. O segundo é para descobrir se o leitor terá 2 pontos permanentemente drenados de Sabedoria. Para ser destruído, o livro deve ser queimado enquanto *remover maldição* é conjurada. Se o *grimório* for colocado com outros livros, sua aparência instantaneamente muda para disfarçálo entre os outros trabalhos.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *livro abençoado, manual da saúde corporal, manual do bom exercício, manual da ação rápida, tomo do pensamento claro, tomo da liderança e influência, tomo da compreensão*

INCENSO DA OBSESSÃO

Aura encantamento moderado; **NC** 6º
Posição nenhuma; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esses blocos de incenso parecem com o *incenso da meditação*. Se a meditação for conduzida enquanto o *incenso da obsessão* estiver queimando, o usuário se torna totalmente confiante que sua habilidade mágica é superior por causa do incenso. Ele utiliza suas magias sempre que pode, mesmo que sejam inúteis ou desnecessárias. O usuário permanece obcecado com suas habilidades e magias até que todas tenham sido utilizadas ou conjuradas, ou após 24 horas se passarem.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *incenso da meditação*

LANÇA ENGANADORA E AMALDIÇOADA

Aura evocação moderada; **NC** 10º
Posição nenhuma; **Peso** 1,5Kg

DESCRIÇÃO

Esta é uma *lança curta +2*, mas toda vez que for utilizada em corpo a corpo contra um inimigo e a jogada de ataque for um 1 natural, ele causa dano a seu portador, ao invés do alvo. Quando a maldição faz efeito, a lança se curva em volta para atacar seu portador pelas costas, causando dano automaticamente. A maldição funciona mesmo quando a lança é arremessada e, nesse caso, o dano a quem a arremessou é dobrado.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *lança curta +2*, qualquer arma mágica

MAÇA DE SANGUE

Aura abjuração moderada; **NC** 8º
Posição nenhuma; **Peso** 4Kg.

DESCRIÇÃO

Esta *maça pesada +3* deve ser coberta de sangue todo dia ou seu bônus some, até que a maça seja coberta novamente. O personagem utilizando essa maça deve fazer um teste de resistência de Vontade CD 13 todo dia enquanto portar esse item ou se tornar caótico e maligno.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *maça pesada +3*

MANOPLAS DA DESCOORDENAÇÃO

Aura transmutação moderada; **NC** 7º
Posição mãos; **Peso** 1Kg.

DESCRIÇÃO

Estas manoplas funcionam de acordo com sua aparência, até que o usuário esteja sob ataque ou em uma situação de vida ou morte. Nesse momento a maldição é ativada. O usuário fica com "mãos furadas", com uma chance de 50% a cada rodada de derrubar o que estiver segurando. As manoplas também abaixam a Destreza em 2 pontos. Uma vez que a maldição é ativada, as manoplas só podem ser removidas com uma magia de *remover maldição*, um *desejo* ou um *milagre*.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *manoplas da ferrugem, luvas de apanhar flechas, luva de armazenamento, luvas da natação e escalada*

MANTO VENENOSO

Aura abjuração forte; **NC** 15º
Posição ombros; **Peso** 500g

DESCRIÇÃO

Este manto geralmente é feito de lã, embora possa ser feito de couro. Uma magia de *detectar venenos* pode revelar a presença de veneno no tecido do manto. O traje pode ser manuseado sem causar dano, mas no momento em que é, de fato, vestido, o usuário toma 4d6 pontos de dano de Constituição, a menos que seja bem sucedido em um teste de resistência de Fortitude CD 28.

Uma vez vestido, o *manto venenoso* só pode ser removido com uma magia de *remover maldição*; fazer isso destruirá a propriedade mágica do manto. Se uma magia de *neutralizar venenos* for utilizada, é possível então reviver a vítima morta com uma magia de *reviver os mortos* ou *ressurreição*.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *manto do aracnídeo, manto do morcego, manto da forma etérea, manto da resistência +5, manto do deslocamento maior*

MEDALHÃO DA PROJEÇÃO DOS PENSAMENTOS

Aura adivinhação moderada; **NC** 7º
Posição pescoço; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este dispositivo parece com um *medalhão dos pensamentos*, mesmo em seu funcionamento, exceto que os pensamentos ouvidos são abafados e distorcidos, requerendo um teste de resistência de Vontade CD 15 para entendê-los. Contudo, enquanto o usuário pensar estar captando os pensamentos de outro, tudo que ele está ouvindo são fragmentos criados pelo próprio medalhão. Esses pensamentos ilusórios sempre parecem plausíveis e portanto podem enganar seriamente qualquer um que confiar neles. Pior ainda é que, sem que o personagem saiba, o medalhão na verdade transmite seus pensamentos para as criaturas em seu raio de atuação, alertando-as assim de sua presença.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *medalhão dos pensamentos*

PEDRA DE CARGA

Aura transmutação fraca; **NC** 5º
Posição nenhuma; **Peso** 500g

DESCRIÇÃO

Esta pedra negra polida reduz a velocidade base em terra de quem a possui pela metade. Uma vez recolhida, a pedra não pode ser descartada por nenhum método não-mágico – se for arremessada ou esmagada, ela reaparece em algum lugar na pessoa que a possuía. Se uma magia de *remover maldição* for conjurada sobre a *pedra de carga*, o item pode ser descartado normalmente e deixa de assombrar o indivíduo.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *pedra iônica, pedra de alerta, pedra de controlar elementais de terra, pedra da boa sorte.*

PERIAPTO DO APODRECIMENTO

Aura abjuração moderada; **NC** 10º
Posição pescoço; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta gema gravada parece ser de pouco valor. Se um personagem mantiver o periapto em sua posse por mais de 24 horas, ele contrairá uma terrível aflição de apodrecimento que drenará permanentemente 1 ponto de Destreza, Constituição e Carisma por semana. O periapto (e a aflição) só pode ser removido com a aplicação de uma magia de *remover maldição* seguida de *curar doença*, ou então, *cura, milagre, desejo limitado* ou *desejo*. O apodrecimento também pode ser combatido ao esmagar um *periapto da saúde* e espalhar sua poeira sobre o personagem aflito (uma ação de rodada completa), e então o *periapto do apodrecimento* vira poeira da mesma forma.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *periapto da saúde, periapto da proteção contra veneno, periapto do ferimento fechado*

PÓ DE ESPIRRO E TOSSE

Aura conjuração moderada; **NC** 7º
Posição nenhuma; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Este pó fino parece com o *pó do aparecimento*. Se jogado no ar, ele faz com que quem estiver num raio de 6 metros comece a espirrar e tossir. Aqueles que falharem num testes de Fortitude CD 15 tomam 3d6 de dano de pontos de Constituição imediatamente. Aqueles que passarem no teste de resistência não são nada menos que incapacitados pela asfixia (tratar como atordoado) por 5d4 rodadas.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *pó do aparecimento, pó de apagar rastros*

POÇÃO DE VENENO

Aura conjuração forte; **NC** 12º
Posição nenhuma; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Esta poção perdeu suas habilidades benéficas e se tornou um

veneno potente. Esse veneno causa 1d3 de dano de Constituição por rodada por 6 rodadas. Uma criatura envenenada pode fazer um teste de resistência de Fortitude CD 14 toda rodada para anular o dano e terminar a aflição.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos qualquer poção

REDE DO APRISIONAMENTO

Aura evocação moderada; **NC** 8º
Posição nenhuma; **Peso** 3Kg

DESCRIÇÃO

Esta rede dá um bônus em jogadas de ataque de +3, mas só pode ser utilizada embaixo d'água. Lá ela pode ser lançada à frente por até 10 metros para aprisionar uma criatura. Se jogada em terra, ela muda de alvo e vai em direção à criatura que a jogou.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *rede +3*

ROBE DA FRAQUEZA

Aura transmutação forte; **NC** 13º
Posição corpo; **Peso** 500g

DESCRIÇÃO

Um *robe da fraqueza* parece ser um robe mágico de qualquer outro tipo. Assim que o personagem o veste, ele toma uma penalidade de -10 de Força, bem como de Inteligência, Sabedoria ou Carisma, esquecendo magias e conhecimentos mágicos. Se um personagem for um conjurador, o robe atinge o valor primário de conjuração dele, ou senão atinge a Inteligência. O robe pode ser removido facilmente, mas para poder restaurar a mente e o corpo, o personagem deve receber uma magia de *remover maldição*, seguida de *cura*.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *robe do arquimago, robe da camuflagem, robe dos ossos, robe dos olhos, robe das cores cintilantes, robe das estrelas, robe dos itens úteis*

ROBE DE INSETOS

Aura abjuração forte; **NC** 13º
Posição corpo; **Peso** 500g

DESCRIÇÃO

O usuário não percebe nada de diferente ao vestir o robe, e ele funciona normalmente. Contudo, assim que ele estiver em uma situação que requeira concentração e ação contra oponentes hostis, a verdadeira natureza do traje é revelada: o usuário sofre, imediatamente, múltiplas picadas de insetos que infestam magicamente o traje. Ele deve interromper todas as outras atividades para se coçar, tirar o robe, e geralmente mostra sinais de extremo desconforto causado pelas picadas e movimentos dessas pestes.

O usuário toma uma penalidade de -5 em testes de iniciativa e -2 em jogadas de ataque, testes de resistência e testes de perícia. Se ele tentar conjurar uma magia, ele deve fazer um teste de concentração (CD 20 + nível da magia) ou perder a magia.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *robe do arquimago, robe da camuflagem, robe dos ossos, robe dos olhos, robe das cores cintilantes, robe das estrelas, robe dos itens úteis*

VASSOURA DE ATAQUE

Aura transmutação moderada; **NC** 10º
Posição nenhuma; **Peso** 1,5Kg.

DESCRIÇÃO

Este item é aparentemente indistinguível de uma vassoura normal. Ela é idêntica à *vassoura voadora* em todos os testes que forem aplicados.

Se uma criatura tentar voar utilizando a vassoura, ela dá piruetas no ar com o esperançoso montador, derrubando-o de cara a até 2.70m do chão (jogue 1d4, sendo 1= 1.80m, 2=2.10m, 3=2.40 e 4=2.70m, o que não causa dano, já que a queda é inferior a 3 metros). A vassoura, então, ataca a vítima, varrendo o rosto da vítima com a piaçava e batendo nela com o cabo. A vassoura ganha dois ataques por rodada com cada parte (duas varridas com a piaçava e duas batidas com o cabo, dando um total de quatro ataques por rodada). Ela ataca com um bônus de +5 em cada jogada de ataque. A piaçava deixa a vítima cega por 1 rodada quando acerta. O cabo causa 1d6 de pontos de dano quando acerta. A vassoura tem CA 13, DMC 17, 18 pontos de vida e 4 de dureza.

CRIAÇÃO

Itens Mágicos *vassoura voadora*

ARTEFATOS

Artefatos são extremamente poderosos. Ao invés de outra forma de equipamento mágico, eles são espécies de relíquias lendárias nas quais campanhas inteiras podem se basear. Cada um pode ser o centro de todo um conjunto de aventuras – uma missão para recuperá-lo, uma luta contra um oponente, uma missão para causar sua destruição, e assim por diante.

Diferente de itens mágicos normais, artefatos não são facilmente destruídos. Ao invés de informações de criação, cada artefato inclui um meio possível para que seja destruído.

Artefatos nunca podem ser comprados e nem são encontrados aleatoriamente como parte de um tesouro escondido. Ao colocar um artefato em seu jogo, certifique-se de considerar seu impacto e papel. Lembre-se de que artefatos são objetos inconstantes e se virarem um estorvo, podem desaparecer ou se perderem novamente.

Artefatos Menores

Artefatos menores não são, necessariamente, itens únicos. Mesmo assim, são itens que não podem mais ser criados, ao menos não por meios mortais comuns.

BARALHO DAS SURPRESAS

Aura (todas as escolas) forte; **NC** 20º
Posição nenhuma; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Um *baralho das surpresas* (benéficas e maléficas) geralmente é encontrado em uma caixa ou bolsa de couro. Cada baralho contém um número de cartas ou plaquetas feitas de marfim ou velino. Cada uma é gravada com glifos, caracteres e selos. Assim que uma dessas cartas é sacada do monte, sua mágica é conferida à pessoa que a pegou, para o bem ou para o mal.

O personagem com um *baralho das surpresas* que quiser tirar uma carda deve avisar quantas cartas tirará antes de começar. As cartas devem ser sacadas com 1 hora de intervalo entre elas, e um personagem nunca pode sacar mais cartas desse baralho do que

o número que tenha avisado antecipadamente. Se o personagem não quiser tirar o número que designou de cartas (ou se for impedido de fazê-lo), as cartas saem do baralho sozinhas. Se um Coringa ou o Louco sair, o dono do baralho pode escolher sacar cartas adicionais.

Cada vez que uma carta é sacada do baralho, ela é substituída (tornando possível sacar a mesma carta duas vezes), a menos que a carta seja o Coringa. Nesse caso, a carta é descartada do baralho. Um *baralho das surpresas* contém 22 cartas.

Para simular as cartas mágicas você pode utilizar cartas de tarô, conforme indicado na segunda coluna da tabela que acompanha. Se um baralho de tarô não estiver disponível, substitua por cartas comuns, conforme indicado na terceira coluna. Os efeitos de cada carta, resumidos na tabela, são descritos completamente abaixo.

Balança: O personagem deve mudar para uma tendência radicalmente diferente. Se o personagem falhar ao agir de acordo com a nova tendência, ganha um nível negativo.

Cometa: O personagem deve derrotar o próximo ou próximos monstros encontrados sozinho, ou o benefício é perdido. Se conseguir, o personagem ganha pontos de experiência suficientes para alcançar o próximo nível.

Masmorra: Esta carta significa o aprisionamento – seja pela magia *aprisionar* ou por algum outro ser poderoso. Em todo caso, todo o equipamento e magias são retiradas da vítima. Não tire mais nenhuma carta.

Euríale: a visão similar a uma medusa dessa carta traz uma maldição que apenas a carta dos Destinos ou uma deidade pode remover. Caso contrário, a penalidade de -1 em todos os testes de resistência é permanente.

Os Destinos: Esta carta permite que o personagem evite mesmo uma ocorrência instantânea, se desejar, pois o tecido da realidade é desvendado e reformado.

Note que isso não permite que algo aconteça, apenas impede que algo aconteça ou reverte uma ocorrência passada.

O efeito é apenas para o personagem que sacou a carta; outros membros do grupo terão que suportar a situação.

Chamas: Fúria ardente, inveja e cobiça são algumas das possíveis motivações da inimizade. A inimizade de um extraplanar não acaba até que uma das partes seja morta. Determine o extraplanar aleatoriamente e assuma que ele atacará o personagem (ou atormentará a sua vida) em 1d20 dias.

BARALHO DAS SURPRESAS

Condição	Tarô	Comum	Resumo do Efeito
Balança	A Justiça	Dois de espadas	Muda a tendência instantaneamente.
Cometa	Dois de espadas	Dois de ouros	Derrote o próximo monstro que encontrar para ganhar um nivel
Masmorra	Quatro de espadas	Ás de espadas	O personagem esta *aprisionado*.
Euríale	Dez de espadas	Dama de espadas	-1 de penalidade em todos os testes de resistência.
Os Destinos	Três de copas	Ás de copas	Evita uma situação que o personagem escolher, uma vez
Chamas	O Diabo	Dama de paus	Inimizade entre seu personagem e um extraplanar.
Louco	O Louco	Coringa (com a marca)	Perca 10 000 pontos de experiência e tire outra carta.
Gema	Sete de copas	Dois de copas	Escolha entre ganhar 25 peças de joalheria ou 50 gemas
Idiota	Dois de ouros	Dois de paus	Perca 1d4+1 de inteligência Pode tirar outra carta
Coringa	O Enforcado	Coringa (sem marca)	Ganhe 10.000 pontos de experiencia ou tire mais duas cartas do baralho
Chave	O Hierofante	Rainha de copas	Ganhe uma arma magica maior
Cavaleiro	Pajem de espadas	Valete de copas	Ganhe o serviço de um combatente nivel 4.
Lua	A Lua	Rainha de ouros	Você ganha 1d4 desejos
Ladino	Cinco de espadas	Valete de espadas	Um de seus amigos se torna contra você
Ruina	A Torre	Rei de espadas	Perca imediatamente toda a sua riqueza e propriedades.
Caveira	A Morte	Valete de paus	Derrote o espectro horrendo ou morra para sempre
Estrela	A Estrela	Valete de ouros	Ganhe imediatamente um bônus inerente de +2 em um valor de atributo.
Sol	O Sol	Rei de ouros	Ganhe um item maravilhoso médio benéfico e 50 000 pontos de experiência.
Garra	Rainha de ouros	Ás de paus	Todos os itens magicos que possuir desaparecem permanentemente
Trono	Quatro de paus	Rei de copas	Ganhe um bônus de +6 em testes de Diplomacia e um pequeno castelo
Vizir	O Eremita	Ás de ouros	Saiba a resposta para seu próximo dilema
O Vazio	Oito de espadas	Rei de paus	O corpo funciona, mas a alma é presa em outro lugar

Louco: O pagamento de experiência e tirar outra carta é obrigatório. Essa carta sempre é descartada quando tirada, diferente de todas as outras, exceto o Coringa.

Gema: Esta carta indica riqueza. A joalheria é um conjunto todo de ouro com gemas, cada peça valendo 2.000 PO, cada gema valendo 1.000 PO.

Idiota: Esta cata drena 1d4+1 pontos de Inteligência imediatamente. Tirar uma carta adicional é opcional.

Coringa: Esta carta sempre é descartada quando sacada, diferente te todas, exceto o Louco. Tirar uma outra carta é opcional.

Chave: A arma mágica concedida deve ser utilizável pelo personagem. Ela aparece, de repente, na mão do personagem, do nada.

Cavaleiro: O combatente aparece do nada e serve lealmente até a morte. Ele ou ela é da mesma raça (ou espécie) e gênero do personagem. Esse combatente pode ser escolhido como companheiro do personagem se ele tiver o talento Liderança.

Lua: Esta carta traz a imagem de uma gema de pedraluna com o número apropriado de *desejos* cintilando nela. Algumas vezes ela exibe uma lua com uma fase indicando o número de *desejos* (cheia = quatro; minguante = três; meia = dois; quarto = um). Esses *desejos* são utilizados da mesma forma como se fossem concedidos por uma magia de um mago nível 9 e devem ser utilizados em um intervalo de minutos iguais ao número recebido.

Ladino: Quando essa carta é tirada, um dos amigos PdM do personagem (de preferência um companheiro) é totalmente alienado e feito hostil para sempre. Se o personagem não tiver um companheiro, a inimizade de algum personagem poderoso (ou comunidade, ou ordem religiosa) pode ser substituída. O ódio é secreto até que seja o tempo de revelar seu efeito devastador.

Ruína: Conforme implícito no nome, quando essa carta é sacada, todas as posses não-mágicas de quem a tirou são perdidas.

Caveira: Um espectro horrendo aparece. O personagem deve lutar com ele sozinho – se outros tentarem ajudar, ganham espectros horrendos para si também. Se o personagem morrer, ele estará morto para sempre, mesmo com um *desejo* ou *milagre*.

Estrela: Os 2 pontos são adicionados em qualquer atributo que o personagem escolher. Eles não podem ser divididos em dois atributos.

Sol: Faça um teste para um item maravilhoso médio até que um item útil seja indicado.

Garras: Quando essa carta é tirada, todo item mágico do personagem ou em posse dele é irrevogavelmente perdido, exceto pelo baralho.

Trono: O personagem se torna um líder verdadeiro aos olhos do povo. O castelo ganho aparece em qualquer lugar que o personagem quiser (mas a decisão deve ser feita em até 1 hora).

Vizir: Esta carta dá o poder para o personagem que a tirou de chamar uma única vez uma fonte de sabedoria para resolver qualquer problema ou responder completamente qualquer questão que o personagem fizer. A pergunta ou o pedido deve ser feito em até 1 ano. Se a informação recebida será útil, é outra questão.

O Vazio: Esta carta negra anuncia o desastre instantâneo. O corpo do personagem continua a funcionar, mas em coma, e sua psique é aprisionada em algum lugar – em um objeto em um plano ou planeta distante, possivelmente em posse de um extraplanar. Um *desejo* ou um *milagre* não traz o personagem de volta. Ao invés disso, simplesmente revela em que plano ele está preso. Nenhuma outra carta é sacada.

DESTRUIÇÃO

O *baralho das surpresas* pode ser destruído ao perdê-lo em uma aposta com uma deidade da lei. A deidade não pode estar ciente da natureza do baralho.

CAJADO DO MAGO

Aura (todas as escolas) forte; **NC** 20º
Posição nenhuma; **Peso** 2,5Kg

DESCRIÇÃO

Um longo cajado de madeira, calçado em ferro e inscrito com selos e runas de todos os tipos. Esse artefato potente contém muitos poderes mágicos e outras funções. Diferente de um cajado normal, um *cajado do mago* mantém 50 cargas e não pode ser recarregado normalmente. Alguns de seus poderes utilizam cargas, enquanto outros não. Um *cajado do mago* não perde seus poderes se ficar sem cargas. Os seguintes poderes não utilizam cargas:

- Detectar magias
- Aumentar pessoa (Fortitude CD 15 anula)
- Cerrar portas
- Luz
- Armadura arcana
- Mãos mágicas

Os seguintes poderes drenam 1 carga a cada uso:

- *Dissipar magia*
- *Bola de fogo* (10d6 de dano, Reflexo CD 17 metade)
- *Tempestade glacial*
- *Invisibilidade*
- *Arrombar*
- *Relâmpago* (10d6 de dano, Reflexo CD 17 metade)
- *Criar passagens*
- *Pirotecnia* (Vontade ou Fortitude CD 16 anula)
- *Muralha de fogo*
- *Teia*

Esses poderes drenam 2 cargas a cada uso:

- *Convocar criaturas IX*
- *Viagem planar* (Vontade CD 21 anula)
- *Telecinese* (peso máximo de 200Kg; Vontade CD 19 Anula)

Um *cajado do mago* dá a seu portador resistência à magia 23. Contudo, se ela for diminuída voluntariamente, o cajado pode ser utilizado para absorver a energia da magia arcana direcionada a seu portador, como um *bastão da absorção* faz. Diferente do bastão, esse cajado converte os níveis das magias em cargas, ao invés de redirecioná-las como energia de magia utilizável pelo conjurador. Se o cajado absorver níveis de magias que excedam seu limite de 50 cargas, ele explode como se um golpe de punição fosse executado (veja abaixo). O portador não tem ideia de quantos níveis de magia são conjurados contra ele, já que o cajado não comunica seu conhecimento como um *bastão da absorção* faz. Portanto, absorver magias pode ser arriscado.

DESTRUIÇÃO

Um *cajado do mago* pode ser quebrado para um golpe de punição. Isso deve ser proposital e declarado pelo portador. Todas as cargas no cajado são liberadas num raio de 10 metros. Todos aqueles num raio de 3 metros do cajado quebrado tomam dano de pontos de vida equivalente a 8 vezes o número de cargas no cajado; aqueles entre 4 e 7 metros de distância do ponto toma 6 vezes o número de cargas, e aqueles entre 8 e 10 metros de distância tomam 4 vezes o número de cargas. Um teste de resistência de Reflexo CD 23 reduz o dano pela metade.

O personagem quebrando o cajado tem uma chance de 50% (01-50 no d%) de viajar para outro plano de existência, mas se não o fizer (51-100), a liberação explosiva da energia mágica o destrói (sem teste de resistência).

ESFERA DA ANIQUILAÇÃO

Aura transmutação forte; **NC** 20º
Posição nenhuma; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Uma *esfera da aniquilação* é um globo de escuridão absoluta com 60 centímetros de diâmetro. Qualquer matéria colocada em contado com a esfera é instantaneamente sugada para o vazio e definitivamente destruída. Apenas a intervenção direta de uma deidade pode restaurar um personagem aniquilado.

Essas esferas são estáticas, paradas em alguns lugares como se fossem um buraco qualquer. Contudo, ela pode ser movida com esforço mental (pense nisso como uma forma mundana de *telecinese*, muito fraca para mover objetos reais, mas uma força a que a esfera, não tendo massa, é suscetível). A habilidade para um personagem ganhar o controle de uma *esfera da aniquilação* (ou manter o controle de uma) é baseada em um teste contra CD 30 (uma ação de movimento). Um teste de controle é 1d20 + nível do personagem + modificador de Int do personagem. Se o teste for bem sucedido, o personagem pode mover a esfera (talvez colocá-la em contato com um inimigo) como uma ação livre.

O controle de uma esfera pode ser estabelecido a até 13 metros (o personagem não precisa se aproximar muito). Uma vez que o controle é estabelecido, ele deve ser mantido com testes de controle (todos com CD 30) toda rodada. Enquanto o personagem tiver o controle (não falhar em um teste) em rodadas subsequentes, ele pode controlar a esfera de uma distância de 13 metros + 3 metros por nível do personagem. A velocidade da esfera em uma rodada é de 3 metros + 1,5 metros para cada 5 pontos que o teste de controle do personagem exceder a 30.

Se um teste de controle falhar, a esfera desliza 3 metros em direção ao personagem tentando controlá-la. Se duas ou mais criaturas tentarem o controle de uma *esfera da aniquilação*, os testes são opostos. Se nenhum for bem sucedido, a esfera desliza em direção àaquele que jogou o menor número.

Veja também *talismã da esfera*.

DESTRUIÇÃO

Se uma magia de *portal* for conjurada em uma *esfera da aniquilação*, há uma chance de 50% (01-50 no d%) de que a magia o destrua, 35% de chance (51-85 no d%)de que a magia não faça nada, e 15% de chance (86-100 no d%) de que um vão surja no tecido do espaço, catapultando tudo em um raio de 60 metros para outro plano. Se um *bastão do cancelamento* tocar uma *esfera da aniquilação*, eles se anulam mutuamente, causando uma tremenda explosão. Tudo num raio de 20 metros toma 2d6 x 10 pontos de dano. *Dissipar magia* e *disjunção do mago* não tem efeito na esfera.

LIVRO DAS MAGIAS INFINITAS

Aura (todas as escolas) forte; **NC** 18º
Posição nenhuma; **Peso** 1,5Kg

DESCRIÇÃO

Este trabalho concede ao personagem de qualquer classe a habilidade de utilizar as magias em suas páginas. Contudo, qualquer personagem que já não pudesse utilizar magias ganha um nível negativo enquanto o livro estiver em sua posse ou enquanto utilizar seu poder. Um *livro das magias infinitas* contém 1d8+22 páginas. A natureza de cada página é determinada por um teste com o d%: 01-50, magia arcana; 51-100, magia divina. Determine a magia aleatoriamente.

Quando uma página é virada, ela nunca pode ser virada de volta – folhear um *livro das magias infinitas* é uma viagem só de ida. Se o livro é fechado, ele sempre reabre na página que estava antes de ser fechado. Quando a última página é virada, o livro some.

Uma vez por dia o dono do livro pode conjurar a magia na qual o livro está aberto. Se aquela magia estiver na lista de magias da classe do personagem, ele pode conjurá-la até quatro vezes por dia. As páginas não podem ser arrancadas sem destruir o livro. Da mesma forma, as magias não podem ser conjuradas em forma de pergaminho, e nem podem ser copiadas a um grimório – sua magia está vinculada permanentemente ao livro. O dono do livro não precisa ter o livro consigo para utilizar seu poder. O livro pode ser armazenado em algum lugar por segurança enquanto seu dono está se aventurando, e ainda permite que o dono conjure magias através de seu poder. Toda vez que uma magia é conjurada, há uma chance de que a energia conectada a ele faça a página virar automaticamente, apesar de todas as precauções.

A chance de uma página virar depende da magia que a página contém e de que tipo de conjurador seu dono é.

Condição	Chance da Página Virar
Conjurador utilizando uma magia disponível em sua classe e nível	10%
Conjurador utilizando uma magia indisponível em sua classe e nível	20%
Não-conjurador utilizando magia divina	25%
Não-conjurador utilizando magia arcana	30%

Trate cada uso da magia como se um pergaminho estivesse sendo utilizado, para fins de tempo de conjuração, falha da magia, e assim por diante.

DESTRUIÇÃO

Itens Mágicos O *livro das magias infinitas* pode ser destruído quando a página atual contém a magia *apagar* e ao conjurar a magia no próprio livro.

PEDRA FILOSOFAL

Aura transmutação forte; **NC** 20º
Posição nenhuma; **Peso** 1,5Kg

DESCRIÇÃO

Essa substância rara parece ser uma peça ordinária de uma pedra enegrecida e fuliginosa. Se a pedra é quebrada e aberta (quebrar CD 20), uma cavidade é revelada no coração dela. Essa cavidade está revestida com um tipo de mercúrio que permite qualquer personagem com pelo menos 10 graduações em Ofício (alquimia) transmutar metais base (ferro e chumbo) em prata e ouro. Uma única *pedra filosofal* pode transformar 2.500 quilos de ouro em prata (equivalente a 25.000 PO) ou até 500 quilos de chumbo em ouro (equivalente a 50.000 PO). Contudo, o mercúrio se torna instável quando a pedra é aberta, e perde sua potência em 24 horas, então todas as transmutações devem ocorrer nesse período.

O mercúrio encontrado no centro da pedra também pode ser

utilizado para outro fim. Se misturado com qualquer poção de cura enquanto a substância ainda está potente, ela cria um óleo de vida especial que funciona como uma magia de *ressureição verdadeira* em qualquer morto que o receber.

DESTRUIÇÃO

A pedra filosofal pode ser destruída, se colocada no calcanhar da bota de um titã por pelo menos 1 semana inteira.

TALISMÃ DA BONDADE PURA

Aura evocação [bondosa] forte; **NC** 18°

Posição nenhuma; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Um conjurador divino bondoso que possuir esse item pode fazer com que uma rachadura ardente se abra aos pés de um conjurador divino maligno a até 30 metros de distância. A vítima é engolida para sempre e enviada em dor ao centro da terra. O portador do talismã deve ser bondoso, e se ele não for excepcionalmente puro em pensamentos e obras, o personagem maligno ganha um teste de resistência de Reflexo CD 19 para saltar da rachadura. Obviamente, o alvo deve estar em solo firme para que o item funcione.

Um *talismã da bondade pura* tem 6 cargas. Se um conjurador divino neutro (ON, N, CN) tocar numa dessas pedras, toma 6d6 pontos de dano por rodada de contato. Se um conjurador maligno tocar numa delas, ele toma 8d6 pontos de dano por rodada de contato. Todos os outros personagens não são afetados pelo dispositivo.

DESTRUIÇÃO

O *talismã da bondade pura* pode ser destruído, se colocado na boca de um homem santo que morreu cometendo um ato verdadeiramente hediondo de vontade própria.

TALISMÃ DA ESFERA

Aura transmutação forte; **NC** 16°

Posição nenhuma; **Peso** 500g

DESCRIÇÃO

Este pequeno nó e cabo de adamantino são, geralmente, montados com uma fina corrente de adamantino para que possa ser utilizado como um colar.

Um *talismã da esfera* é praticamente inútil para aqueles incapazes de conjurar magias arcanas. Personagens que não podem conjurar magias arcanas tomam 5d6 pontos de dano apenas por pegar e segurar um talismã desse tipo. Contudo, quando segurado por um conjurador arcano que estiver se concentrando em controlar uma *esfera da aniquilação*, um *talismã da esfera* dobra o modificador do personagem nesse teste de controle (dobrando tanto o bônus de Inteligência quanto o nível do personagem para esse propósito).

Se o portador do talismã estabelecer controle, ele precisa fazer um teste para mantê-lo apenas a cada rodada posterior. Se o controle não for estabelecido, a esfera se move na direção dele. Note que, enquanto muitas magias e efeitos de cancelamento não tem efeito sobre a *esfera da aniquilação*, o poder do talismã de controle pode ser suprimido ou cancelado.

DESTRUIÇÃO

Um *talismã da esfera* só pode ser destruído se o item for jogado em uma *esfera da aniquilação*.

TALISMÃ DO MAL DEFINITIVO

Aura evocação forte; **NC** 18°

Posição nenhuma; **Peso** —

DESCRIÇÃO

Um conjurador divino maligno que possuir esse item pode fazer com que uma rachadura ardente se abra aos pés de um conjurador divino bondoso a até 30 metros de distância. A vítima é engolida para sempre e enviada em dor ao centro da terra. O portador do talismã deve ser maligno, e se ele não for excepcionalmente vil e perverso aos olhos de sua deidade maligna, o personagem bondoso ganha um teste de resistência de Reflexo CD 19 para saltar da rachadura. Obviamente, o alvo deve estar em solo firme para que o item funcione.

Um *talismã do mal definitivo* tem 6 cargas. Se um conjurador divino neutro (ON, N, CN) tocar numa dessas pedras, toma 6d6 pontos de dano por rodada de contato. Se um conjurador bondoso tocar numa delas, ele toma 8d6 pontos de dano por rodada de contato. Todos os outros personagens não são afetados pelo dispositivo.

DESTRUIÇÃO

Se um *talismã do mal definitivo* for dado à criança recém-nascida de um vilão redimido, o item instantaneamente vira poeira.

Artefatos Maiores

Artefatos maiores são itens únicos – existe apenas um de cada. Eles são itens mágicos mais potentes, capazes de alterar o balanço de uma campanha. Diferente de outros itens mágicos, artefatos maiores não são facilmente destruídos. Cada um deve ter apenas um único meio específico de destruição.

CÓDEX DOS PLANOS INFINITOS

Aura transmutação avassaladora; **NC** 30°

Posição nenhuma; **Peso** 150Kg

DESCRIÇÃO

O *Codex* é enorme – supostamente requer dois homens fortes para levantá-lo. Não importa quantas páginas são viradas, outras sempre existem. Qualquer um que abrir o *Códex* pela primeira vez é sumariamente aniquilado, como por uma magia de *destruição* (Fortitude CD 30).

Aqueles que sobrevivem podem folhear suas páginas e aprender seus poderes, mas não sem riscos. Cada dia estudando o *Códex* permite ao leitor fazer um teste de Artes Mágicas (CD 50) para aprender um de seus poderes (escolha o poder aprendido aleatoriamente; adicione um bônus de circunstância de +1 por dia adicional gasto na leitura até que um poder seja aprendido). Contudo, cada dia de estudo também força o leitor a fazer um teste de resistência de Vontade (CD 30 + 1 por dia de estudo) para evitar ficar insano (como a magia *insanidade*). Os poderes do *Códex dos Planos Infinitos* são os seguintes: *projeção astral, banimento, grupo de elementais, portal, aliado planar maior, âncora planar maior, viagem planar* e *prender alma*. Cada uma dessas habilidades similares à magia são utilizáveis à vontade pelo dono do *Códex* (considerando que ele aprendeu com acessar o poder). O *Códex dos Planos Infinitos* tem um nível do conjurador de 30 para o propósito de todos os poderes e catástrofes, e todos os testes de resistência são de CD 20 + nível da magia.

Ativar qualquer um desses poderes requer um teste de Artes Mágicas (CD 40 + duas vezes o nível da magia do poder; o personagem não pode escolher 10 nesse teste). Qualquer falha em qualquer teste indicará que uma catástrofe cairá sobre o usuário (faça o teste com a tabela abaixo para saber o efeito). Um personagem só pode suportar uma catástrofe por uso de poder.

d%	Catástrofe
01-25	**Fúria Natural:** uma magia de *terremoto* centralizada no leitor ataca toda rodada por 1 minuto, e uma magia *tempestade da vingança* é centralizada e mirada no leitor.
26-50	**Vingança Demoníaca:** Um *portal* se abre e 1d3+1 balores, demônios do abismo ou extraplanares malignos similares saem e tentam destruir o dono do Códex.
51-75	**Aprisionamento Definitivo:** A alma do leitor é capturada (como em *aprisionar a alma*; nenhum teste de resistência é permitido) em uma gema aleatória em algum lugar no plano enquanto seu corpo é sepultado sob a terra (como em *aprisionar*)
76-100	**Morte:** O leitor profere um *uivo da banshee* e então é sujeito a uma magia de *destruição*. Isso se repete a cada rodada por 10 rodadas até que o leitor esteja morto.

DESTRUIÇÃO

O *Códex dos Planos Infinitos* é destruído se uma página for arrancada e deixada em cada plano de existência. Note que arrancar uma página aciona imediatamente uma catástrofe.

MACHADO DOS LORDES ANÕES

Aura conjuração e transmutação forte; **NC** 18º
Posição nenhuma; **Peso** 6Kg

DESCRIÇÃO

Este é um *machado de guerra goblinoide afiado de osso de arremesso +6*. Qualquer anão que o segurar dobra a sua visão no escuro. Qualquer não-anão que pegar o *Machado* sofre 4 pontos de dano temporários de Carisma; esses pontos não podem ser curados ou restaurados de nenhuma forma enquanto o *Machado* é segurado. O dono atual do *Machado* ganha +10 de bônus em testes de Ofício (armadura, joalheria, alvenaria, armadilhas e armas). O portador do *Machado* pode convocar um elemental de terra ancião (como em *convocar criaturas IX*; duração de 20 rodadas) uma vez por semana.

DESTRUIÇÃO

O *Machado dos Lordes Anões* enferruja e se desfaz se for utilizado por um goblin para decapitar um rei anão.

O CAJADO DAS SOMBRAS

Aura conjuração forte; **NC** 20º
Posição nenhuma; **Peso** 500g

DESCRIÇÃO

Este artefato foi criado há eras, tecendo fios soltos de sombras em um cajado negro retorcido. O *Cajado das Sombras* deixa o portador ligeiramente sombrio e incorpóreo, concedendo a ele um bônus de +4 de CA e em testes de resistência de Reflexos (que são cumulativos com outros bônus). Contudo, na luz clara (como a do Sol, mas não de uma tocha) ou na escuridão absoluta, o portador toma uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque, testes de resistências e de perícia. O *Cajado das Sombras* também tem esses poderes:

Convocar Sombras: Três vezes por dia, o cajado pode convocar 2d4 sombras. Imunes ao retorno, eles servem ao portador, como se chamados por uma magia *convocar criaturas V* conjurada no nível 20.

Convocar Sombra da Noite: Uma vez por mês, o cajado pode convocar um demônio das sombras avançado que serve ao portador, como se chamado por uma magia *convocar criaturas IX* conjurada no nível 20.

Forma Sombria: Três vezes por dia, o portador pode se tornar uma sombra viva, com todos os poderes de movimento concedidos pela *forma gasosa*.

Virote Sombrio: Três vezes por dia, o cajado pode projetar um raio de ataque que causa 10d6 pontos de dano de frio a um único alvo. O virote sombrio tem um alcance de 30 metros.

DESTRUIÇÃO

O *Cajado das Sombras* some completamente, se exposto à luz do sol por 24 horas seguidas.

OS ORBES DOS DRAGÕES

Aura encantamento forte; **NC** 20º
Posição nenhuma; **Peso** 2,5Kg

DESCRIÇÃO

Cada um desses *Orbes* lendários contém a essência e personalidade de um dragão antigo de uma variedade diferente (para cada um dos dez tipos maiores de dragões cromáticos e metálicos). O portador de um *Orbe* pode, com uma ação padrão, dominar dragões de uma variedade específica há 170 metros (como em *dominar monstros*).

Um dragão sendo forçado deve fazer um teste de resistência de Vontade CD 25 para resistir. A resistência à magia não é útil contra esse efeito. Cada *Orbe dos Dragões* concede ao portador a CA e bônus em testes de resistência do dragão contido. Esses valores substituem os valores que o personagem tinha, sejam melhores ou piores. Esses valores não podem ser modificados por nenhum outro meio, a não ser livrando o personagem do *Orbe*. Um personagem em posse de um *Orbe dos Dragões* é imune ao sopro – mas apenas ao sopro – do dragão da variedade contida no *Orbe*. Finalmente, um personagem em posse do *Orbe* pode utilizar o sopro do dragão no *Orbe* três vezes por dia.

Todos os *Orbes dos Dragões* podem ser utilizados para se comunicar verbal e visualmente com os donos dos outros *Orbes*. O dono de um *Orbe* sabe se há dragões a uma distância de 16 quilômetros o tempo todo. Se um dragão da variedade do Orbe estiver há 1,6 quilômetro, o portador pode determinar a localização e idade exata do dragão. O portador de um desses *Orbes* ganha a inimizade dos dragões para sempre por se aproveitar da escravidão dos dragões, mesmo se ele perder o item depois. Cada *Orbe* também tem um poder individual que pode ser invocado uma ver por rodada com nível do conjurador 10.

- *Orbe do Dragão Negro: Voar.*
- *Orbe do Dragão Azul: Rapidez.*
- *Orbe do Dragão de Latão: Teleporte.*
- *Orbe do Dragão de Bronze: Sondagem* (Vontade CD 18 anula).
- *Orbe do Dragão de Cobre: Sugestão* (Vontade CD 17 anula).
- *Orbe do Dragão de Ouro:* O dono do *Orbe* de ouro pode invocar qualquer poder possuído por um dos outros *Orbes* – incluindo a dominação das habilidades de sopro, mas não o CA, bônus de teste de resistência ou imunidade ao sopro – mas só pode utilizar um poder individual uma vez por dia. Ele pode dominar qualquer outro possuidor de um *Orbe* num radio de 1,6 quilômetro (Vontade CD 23 anula).
- *Orbe do Dragão Verde: Mão espectral.*
- *Orbe do Dragão Vermelho: Muralha de fogo.*

- *Orbe do Dragão de Prata: Curar ferimentos críticos* (Vontade CD 18 metade).
- *Orbe do Dragão Branco: Proteção contra energia (frio)* (Fortitude CD 17 anula).

DESTRUIÇÃO

Um *orbe dos dragões* quebra imediatamente, se pego pelo sopro de um dragão parente de sangue do dragão aprisionado. Isso faz com que todos num raio de 30 metros sejam atingidos pelo sopro daquele dragão, liberado com a explosão do orbe.

CRIAÇÃO DE ITENS MÁGICOS

Para criar um item mágico, conjuradores devem utilizar talentos especiais que permitem que invistam tempo e dinheiro na criação de um item. No final desse processo, o conjurador deve fazer um único teste de perícia (geralmente Artes Mágicas, mas às vezes outra perícia) para terminar o item. Se um item tiver múltiplas perícias possíveis, ele escolhe com qual fazer o teste. A CD para criar um item mágico é 5 + nível do conjurador do item. Falhar nesse teste significa que o item não funciona e os materiais e tempo foram desperdiçados. Falhar nesse teste por 5 ou mais resulta em um item amaldiçoado (veja Itens Amaldiçoados para mais informações).

Notem que todos os itens tem pré-requisitos em suas descrições. Esses pré-requisitos devem ser atendidos para que o item seja criado. Na maior parte do tempo eles são magias que devem ser conhecidas pelo criador do item (embora o acesso por outro item mágico ou conjurador seja permitido). A CD para criar um item mágico aumenta em +5 para cada pré-requisito que o conjurador não atender. A única exceção para isso é o requisito do talento para a criação do item, que é mandatório. Além disso, seu personagem não pode criar um gatilho de magia e itens de complemento de magia sem anteder seus pré-requisitos mágicos.

Enquanto os custos de criação do item são detalhados abaixo, perceba que normalmente os dois principais fatores são: o nível do conjurador do criador e o nível da magia ou magias colocadas no item. Um criador pode criar um item abaixo de seu nível do conjurador, mas nunca mais baixo que o nível mínimo necessário para conjurar a magia necessária. Ao utilizar talentos metamágicos, um conjurador pode colocar magias em itens num nível acima do normal.

Suprimentos mágicos para itens sempre são metade do preço base em PO. Para vários itens, o valor de mercado é igual ao preço base. Armaduras, escudos, armas e itens com valor independente de suas propriedades mágicas melhoradas adicionam seu custo ao valor de mercado. O custo do item não influencia o preço base (que determina o custo dos suprimentos mágicos), mas aumenta o preço final de mercado.

Além disso, alguns itens conjuram ou replicam magias ao custo de componentes materiais. Para esses itens, o valor de mercado é igual ao preço base mais um preço adicional para os custos do componente da magia. O custo para criar esses itens são os suprimentos mágicos mais o custo dos componentes. Descrições desses itens incluem informações que dão o custo total de criação do item.

O criador também precisa de um lugar razoavelmente silencioso, confortável e bem iluminado para trabalhar. Qualquer lugar apropriado para preparar magias é apropriado para fazer itens. Criar um item requer 8 horas de trabalho por 1.000 PO no preço base do item (ou fração), com um mínimo de 8 horas. Poções e pergaminhos são exceção à essa regra; eles podem demorar 2 horas para serem criados (se o preço base for 250 PO ou menos). Pergaminhos e poções cujo preço base é mais que 250 PO e menos que 1.000 PO demoram 8 horas para serem criados, assim como qualquer outro item mágico. O personagem deve gastar o ouro no começo do processo de construção. Independente do tempo necessário para a construção, um conjurador não pode criar mais de um item mágico por dia. Esse processo pode ser acelerado para 4 horas de trabalho por 1.000 PO no preço base do item (ou fração) ao aumentar o CD para a criação do item em +5.

O conjurador pode trabalhar até 8 horas por dia. Ele não pode apressar o processo trabalhando mais por dia, mas os dias não precisam ser consecutivos, e o conjurador pode utilizar o resto de seu tempo como quiser. Se o conjurador estiver se aventurando, ele pode dedicar 4 horas por dia à criação do item, embora ele tenha feito, de fato, 2 horas de trabalho equivalentes. Esse tempo não é gasto em um período contínuo, mas durante o almoço, preparação matinal e durante as vigílias à noite. Se tempo for dedicado à criação, ele deve ser gasto ininterruptamente em blocos de 4 horas. Esse trabalho geralmente é feito em um ambiente controlado, onde as distrações são mínimas, como um laboratório ou um sacrário. O trabalho executado em ambientes perigosos ou que causam distração contabilizam apenas metade do progresso (assim como com o conjurador aventureiro).

Um personagem pode trabalhar apenas em um item por vez. Se um personagem começar a trabalhar em um novo item, todos os materiais utilizados na construção são desperdiçados.

Valores dos Itens Mágicos em Peças de Ouro

Muitos fatores devem ser considerados ao determinar o preço de novos itens mágicos. A forma mais fácil de encontrar o preço é comparar o novo item com um item que já tem um preço, utilizando esse preço como guia.
Senão, utilize o guia resumido na Tabela 15-29.

Múltiplas Habilidades Similares: Para itens com múltiplas habilidades similares que não tomam espaço no corpo do personagem, utilize a seguinte fórmula: calcule o preço da habilidade única mais cara, então adicione 75% do valor da próxima habilidade mais cara, mais ½ do valor das outras habilidades.

Múltiplas Habilidades Diferentes: O funcionamento de habilidades, como jogadas de ataque ou bônus de teste de resistência e habilidades similares à magia, não são similares e seus valores são simplesmente somados para determinar o custo. Para itens que ocupam um espaço no corpo do personagem, cada poder adicional não tem um desconto, mas um aumento de 50% no preço.

Magias de Nível 0: Quando multiplicando níveis de magia para determinar o valor, magias de nível 0 devem ser tratadas como ½ nível.

Outras Considerações: Uma vez que você tenha o valor do custo, reduza esse número se uma das condições à seguir forem atendidas:

Item Requer uma Perícia para ser Utilizado: Alguns itens requerem uma perícia específica para funcionarem. Esse fator deve reduzir o custo em 10%.

Tabela 15-29: Estimando os Valores de Itens Mágicos em Peças de Ouro

Efeito	Preço Base	Exemplo
Bônus de habilidade (melhoria)	Bônus ao quadrado x 1.000 PO	*Cinto da destreza incrível +2*
Bônus de armadura (melhoria)	Bônus ao quadrado x 1.000 PO	*Cota de malha +1*
Bônus de magia	Nível da magia ao quadrado x 1.000 PO	*Pérola do poder*
Bônus de CA (deflexão)	Bônus ao quadrado x 2.000 PO	*Anel de proteção +2*
Bônus de CA (outros)[1]	Bônus ao quadrado x 2.500 PO	*Pedra iônica (prisma rosa empoeirado)*
Bônus de armadura natural (melhoria)	Bônus ao quadrado x 2.000 PO	*Amuleto da armadura natural*
Bônus em teste (resistência)	Bônus ao quadrado x 1.000 PO	*Manto da resistência +5*
Bônus em teste (outros)[1]	Bônus ao quadrado x 2.000 PO	*Pedra da boa sorte*
Bônus de perícia (competência)	Bônus ao quadrado x 100 PO	*Manto élfico*
Resistência à magia	10.000 por ponto sobre RM 12; RM mínimo 13	*Manto de resistência à magia*
Bônus de arma (aprimoramento)	Bônus ao quadrado x 2.000 PO	*espada longa +1*
Efeito da Magia	**Preço Base**	**Exemplo**
Utilização única, complemento de magia	Nível da magia x nível do conjurador x 25 PO	*Pergaminho da rapidez*
Utilização única, ativado pelo uso	Nível da magia x nível do conjurador x 50 PO	*Poção de cura de ferimentos*
50 cargas, gatilho de magia	Nível da magia x nível do conjurador x 750 PO	*Varinha da bola de fogo*
Palavra de comando	Nível da magia x nível do conjurador x 1,800 PO	*Capa do saltimbanco*
Ativado por uso ou contínuo	Nível da magia x nível do conjurador x 2,000 PO[2]	*Lanterna da revelação*
Especial	**Ajuste no Preço Base**	**Exemplo**
Cargas por dia	Dividir (5 dividido pelas cargas por dia)	*Botas do teleporte*
Sem limitação de espaço[3]	Multiplicar todo o custo por 2	*Pedras iônicas*
Múltiplas habilidades diferentes	Multiplicar o preço mais baixo do item por 1,5	*Elmo brilhante*
Carregado (50 cargas)	½ do preço base de uso ilimitado	*Anel do aríete*
Componente	**Custo Adicional**	**Exemplo**
Armadura, escudo ou arma	Adicionar custo por item obra-prima	*Arco longo composto +1*
Magia com custo de componente material	Adicionar diretamente ao preço do item por carga[4]	*Varinha da pele rochosa*

Nível de Magia: Uma magia de nível 0 tem metade do valor de uma de nível 1 para determinar o preço.
1. Tal como bônus de sorte, perspicácia, sagrado ou profano.
2. Se um item tem efeito contínuo baseado em uma magia com uma duração medida em rodadas, multiplique o custo por 4. Se a duração da magia é 1 minuto/nível, multiplique o custo por 2, e se a duração for 10 minutos/nível, multiplique o custo por 1,5. Se a magia tiver uma duração de 24 horas ou mais, divida o custo pela metade.
3. Um item que não ocupa uma das posições no corpo custa o dobro.
4. Se um item é contínuo ou ilimitado, e não carregado, determine o custo como se tivesse 100 cargas. Se ele tiver algum limite diário, determine como se tivesse 50 cargas.

Item Requer uma Classe ou Tendência Específica para ser Utilizado: Ainda mais restritivo que requerer uma perícia. Essa limitação corta o preço em 30%.

Preços apresentados nas descrições dos itens mágicos (o valor em peças de ouro, seguidos da posição do item) são valores de mercado que, geralmente, são o dobro do custo que o criador teve.

Como classes diferentes podem ganhar acesso a certos tipos de magias em níveis diferentes, os preços para dois personagens fazerem o item podem ser diferentes. Um item só vale duas vezes o que o conjurador de menor nível possível pode fazer. Calcule o valor de mercado baseado no nível do conjurador mais baixo possível, não importando quem o fez.

Nem todos os itens aderem a essas fórmulas. Antes de tudo, essas fórmulas não são suficientes para, realmente, demonstrar as diferenças exatas entre itens. O preço de um item mágico pode ser modificado baseado em seu valor real. As fórmulas apenas fornecem um ponto de partida. O preço dos pergaminhos assume que, sempre que possível, um mago ou clérigo os tenha criado. Poções e varinhas seguem as fórmulas à risca. Cajados seguem as formulas aproximadamente, e outros itens precisam de algum julgamento.

Criando Armaduras Mágicas

Para criar uma armadura mágica um personagem precisa de uma fonte de calor e ferramentas para trabalhar com ferro, madeira ou couro. Ele também precisa de um suprimento de materiais, sendo essencial a armadura ou as peças da armadura que será montada. Armaduras devem ser obras-primas para se tornarem itens mágicos, e o custo da obra-prima é adicionado ao preço base para determinar o valor final de mercado.

Custos dos suprimentos mágicos adicionais para os materiais estão embutidos no custo de criação da armadura – metade do preço base do item.

A criação de armaduras mágicas tem um pré-requisito especial: o nível do conjurador do criador deve ser, ao menos, três vezes do bônus de aprimoramento da armadura. Se um item tem bônus de aprimoramento e uma habilidade especial os requerimentos mais altos dos níveis do conjurador devem ser atendidos. Uma armadura ou escudo mágicos devem ter, ao menos, um bônus de aprimoramento de +1 para ter qualquer habilidade especial de armadura ou escudo.

Se magias são envolvidas nos pré-requisitos para fazer a armadura, o criador deve preparar as magias que serão conjuradas (ou deve saber as magias, se for um feiticeiro ou bardo) e deve providenciar quaisquer componentes materiais ou focos nos requerimentos mágicos. O ato de trabalhar na armadura é um gatilho para magias preparadas, tornando-as indisponíveis para conjurar durante cada dia de criação da armadura (isto é, aquelas cotas de magia gastas das magias preparadas atuais do conjurador, como se elas tivessem sido conjuradas).

A criação de armaduras pode ocasionar outros pré-requisitos, além de conjuração. Veja as descrições individuais para detalhes.

A criação de armaduras mágicas requer um dia para cada 1.000 PO do valor do preço base.

Talento Necessário para Criação do Item: Criar Armas e Armaduras Mágicas.

Perícia Utilizada na Criação: Artes Mágicas ou Ofício (armadura).

Criando Armas Mágicas

Para criar uma arma mágica, um personagem precisa de uma fonte de calor e ferramentas para trabalhar com ferro, madeira ou couro. Ele também precisa de um suprimento de materiais, sendo essencial a arma ou as peças da arma que será montada. Armas devem ser obras-primas para se tornarem itens mágicos, e o custo da obra-prima é adicionado ao preço base para determinar o valor de mercado final. Custos dos suprimentos mágicos adicionais para os materiais estão embutidos no custo de criação da arma – metade do preço base do item baseado no bônus efetivo total.

A criação de armas mágicas tem um pré-requisito especial: o nível do conjurador do criador deve ser, ao menos, três vezes do bônus de aprimoramento da arma. Se um item tem bônus de aprimoramento e uma habilidade especial, os requerimentos mais altos dos níveis do conjurador devem ser atendidos. Uma arma mágica deve ter, ao menos, um bônus de aprimoramento de +1 para ter qualquer habilidade especial de combate corpo a corpo ou à distância.

Se magias são envolvidas nos pré-requisitos para fazer a arma, o criador deve preparar as magias que serão conjuradas (ou deve saber as magias, se for um feiticeiro ou bardo) e deve providenciar quaisquer componentes materiais ou focos nos requerimentos mágicos. O ato de trabalhar na arma é um gatilho para magias preparadas, tornando-as indisponíveis para conjurar durante cada dia de criação da arma. (Isto é, aquelas posições de magia gastas das magias preparadas atuais do conjurador, como se elas tivessem sido conjuradas.)

No momento da criação, o criador deve decidir se a arma brilhará ou não como efeito colateral da magia imbuída nela. Essa decisão não afeta o preço de criação do item, mas uma vez que ele é finalizado, a decisão é vinculada.

A criação de armas de dois gumes é tratada como a criação de duas armas na hora de determinar o custo, tempo, pontos de experiência e habilidades especiais.

A criação de armas pode ocasionar outros pré-requisitos além de conjuração. Veja as descrições individuais para detalhes.

A criação de armas mágicas requer um dia para cada 1.000 PO do valor do preço base.

Talento Necessário para Criação do Item: Criar Armas e Armaduras Mágicas.

Perícia Utilizada na Criação: Artes Mágicas, Ofício (arcos) (para arcos e flechas mágicas) ou Ofício (armas) (para todas as outras armas).

Criando Poções

O criador de uma poção precisa de uma superfície de trabalho nivelada e, ao menos, alguns recipientes para misturar os líquidos, bem como uma fonte de calor para ferver a mistura. Além disso, ele precisa dos ingredientes. Os custos para materiais e ingredientes estão embutidos no custo para ferver a poção: 25 PO x o nível da magia x o nível do conjurador.

Todos os ingredientes e materiais utilizados para preparar uma poção devem ser frescos e não terem sido utilizados anteriormente. O personagem deve pagar o preço completo por preparar cada poção. (Economias de escala não são aplicadas.)

O bebedor da poção é tanto o conjurador quanto o alvo. Magias com um alcance pessoal não podem ser transmitidas em poções.

O criador deve ter preparado a magia para ser colocada

na poção (ou deve conhecer a magia, se for um feiticeiro ou bardo) e deve prover quaisquer componentes materiais ou foco necessários para a magia.

Componentes materiais são consumidos quando começam a funcionar, mas um foco não. (Um foco é utilizado na preparação da poção e pode ser reutilizado.) O ato de preparar poções ativa a magia preparada, tornando-a indisponível para conjuração, até que o personagem tenha descansado e reganhado as magias. (Isto é, aquela posição de magia é gasta das magias preparadas atualmente pelo conjurador, como se tivesse sido conjurada.) Preparar uma poção requer 1 dia.

Talento Necessário para Criação do Item: Preparar Poções.

Perícia Utilizada na Criação: Artes Mágicas ou Ofício (alquimia)

Custo Base da Poção (por Classe de Preparador)

Nível da Magia	Clérigo, Druida, Mago	Feiticeiro	Bardo	Paladino, Patrulheiro*
0	25 PO	25 PO	25 PO	-
1	50 PO	50 PO	50 PO	50 PO
2	300 PO	400 PO	400 PO	400 PO
3	750 PO	900 PO	1.050 PO	1.050 PO

* O nível do conjurador é igual ao nível da classe -3.
Os preços assumem que a poção foi feita com o nível do conjurador mínimo. O custo para criar uma poção é metade do preço base.

Criando Anéis

Para criar um anel mágico, um personagem precisa de uma fonte de calor. Ele também precisa de um suprimento de materiais e, obviamente, de um anel ou das peças do anel que montará.

O custo dos materiais é embutido no custo da criação do anel. O custo de anéis são difíceis de determinar. Veja a Tabela 15-29 e utilize os preços de criação de anéis nas descrições como um guia.
A criação de um anel geralmente custa metade de seu valor de mercado.

Anéis que duplicam magias com componentes materiais custosos adicionam o valor de 50 x o custo do componente da magia. Ter uma magia com um componente custoso como pré-requisito não incorre automaticamente no custo. O ato de trabalhar no anel ativa a magia preparada, tornando-a indisponível para conjuração durante cada dia da criação do anel. (Isto é, aquela posição de magia é gasta das magias preparadas atualmente pelo conjurador, como se tivesse sido conjurada.) Preparar uma poção requer 1 dia.

A criação de anéis pode ocasionar outros pré-requisitos além de conjuração. Veja as descrições individuais para detalhes.

Forjar um anel requer 1 dia para cada 1.000 PO do preço base.

Talento Necessário para Criação do Item: Forjar Anel.

Perícia Utilizada na Criação: Artes Mágicas ou Ofício (joalheria).

Criando Bastões

Para criar um bastão mágico, o personagem precisa de um suprimento de materiais e, obviamente, de um bastão ou das peças para montar um bastão. O custo para os materiais é embutido no custo de criação do bastão. Os custos de um bastão são difíceis de determinar. Veja a Tabela 15-29 e utilize os preços de bastões nas descrições de bastões como um guia. A criação de um bastão custa metade do valor de mercado listado.

Se magias são envolvidas nos pré-requisitos para fazer um bastão, o criador deve preparar as magias que serão conjuradas (ou deve saber as magias, se for um feiticeiro ou bardo) e deve providenciar quaisquer componentes materiais ou focos nos requerimentos mágicos. O ato de trabalhar no bastão é um gatilho para magias preparadas, tornando-as indisponíveis para conjurar durante cada dia de criação do bastão. (Isto é, aquelas posições de magia gastas das magias preparadas atuais do conjurador, como se elas tivessem sido conjuradas.)

A criação de bastões pode ocasionar outros pré-requisitos além de conjuração. Veja as descrições individuais para detalhes.

A criação de um bastão requer 1 dia para cada 1.000 PO do preço base.

Talento Necessário para Criação do Item: Criar Bastão.

Perícia Utilizada na Criação: Artes Mágicas, Ofício (joalheria), Ofício (escultura) ou Ofício (armas).

Criando Pergaminhos

Para criar um pergaminho, um personagem precisa de materiais de escrita seletos. Tal custo é embutido no valor para a escrita do pergaminho: 12,5PO x o nível da magia x o nível do conjurador.

Todos os implementos de escrita e materiais utilizados para escrever um pergaminho devem ser frescos e não terem sido utilizados anteriormente. Um personagem deve pagar o custo completo pela escrita de cada pergaminho de magia, independente de quantas vezes ele já escreveu a mesma magia.

Custo Base do Pergaminho (por Classe de Escriba)

Nível da Magia	Clérigo, Druida, Mago	Feiticeiro	Bardo	Paladino, Patrulheiro*
0	12 PO	5 PO	5 PO	-
1	25 PO	25 PO	25 PO	25 PO
2	150 PO	200 PO	200 PO	200 PO
3	375 PO	450 PO	525 PO	525 PO
4	700 PO	800 PO	1.000 PO	1.000 PO
5	1.125 PO	1.250 PO	1.625 PO	-
6	1.650 PO	1.800 PO	2.400 PO	-
7	2.275 PO	2.450 PO	-	-
8	3.000 PO	3.200 PO	-	-
9	3.825 PO	4.050 PO	-	-

* O nível do conjurador é igual ao nível da classe -3.
Os preços assumem que o pergaminho foi feita com o nível do conjurador mínimo. O custo para criar um pergaminho é metade do preço base.

CUSTO BASE DA VARINHA (POR CLASSE DE ARTESÃO)

Nível da Magia	Clérigo, Druida, Mago	Feiticeiro	Bardo	Paladino, Patrulheiro*
0	375 PO	375 PO	375 PO	-
1	750 PO	750 PO	750 PO	750 PO
2	4.500 PO	6.000 PO	6.000 PO	6.000 PO
3	11.250 PO	13.500 PO	525 PO	15.750 PO
4	21.000 PO	24.000 PO	30 000 PO	30.000 PO

* O nível do conjurador é igual ao nível da classe -3.
Os preços assumem que a varinha foi feita com o nível do conjurador mínimo. O custo para criar uma varinha é metade do preço base.

O criador deve ter preparado a magia para ser escrita (ou deve conhecer a magia, se for um feiticeiro ou bardo) e deve providenciar qualquer componente material ou foco que a magia requeira. Um componente material é consumido quando o personagem começa a escrever, mas não o foco. (Um foco utilizado para escrever um pergaminho pode ser reutilizado.)

O ato de escrever é um gatilho para magias preparadas, tornando-as indisponíveis para conjuração até que o personagem tenha descansado e readquirido as magias.
(Isto é, aquela posição de magia é gasta das magias preparadas atualmente pelo conjurador, como se tivesse sido conjurada.)
A escrita de um pergaminho requer 1 dia por 1.000 PO do preço base. Embora um pergaminho individual possa conter mais de uma magia, cada magia deve ser escrita em um esforço separado, significando que não mais que 1 magia pode ser escrita por dia.

Talento Necessário para Criação do Item: Escrever Pergaminho.

Perícia Utilizada na Criação: Artes Mágicas, Ofício (caligrafia) ou Profissão (escriba).

Criando Cajados

Para criar um cajado mágico, um personagem precisa de um suprimento de materiais e, obviamente, de um cajado ou das peças para montar o cajado.

O custo do material é embutido no custo de criação: 400 PO x o nível da magia mais alta x o nível do conjurador, mais 75% do valor da próxima habilidade mais cara (300 PO x o nível da magia x o nível do conjurador), mais ½ do valor de qualquer outra habilidade (200 PO x o nível da magia x o nível do conjurador). Cajados sempre estão completamente carregados (10 cargas) quando criados.

Se desejado, uma magia pode ser colocada no cajado com um custo abaixo do normal, mas ativar essa magia em particular drenará cargas adicionais do cajado. Divida o custo da magia pelo número de cargas que ela consumirá, para determinar seu valor final. Note que isso não altera a ordem em que as magias são precificadas (a magia de nível mais alto ainda é calculada primeiro, mesmo se requerer mais de uma carga para ativar). O nível do conjurador de todas as magias no cajado deve ser o mesmo, e nenhum cajado deve ter um nível de conjurador inferior a 8, mesmo se todas as magias forem de baixo nível.

O criador deve preparar as magias para serem armazenadas (ou deve conhecê-las, se for um feiticeiro ou bardo) e deve providenciar qualquer material ou foco necessários para ativar a magia 50 vezes (divida essa quantidade pelo número de cargas de um uso da magia). Componentes materiais são consumidos quando ele começa o trabalho, mas focos não. (Um foco utilizado na criação de um cajado pode ser reutilizado.)

O ato de trabalhar no cajado é um gatilho para magias preparadas, tornando-as indisponíveis para conjurar durante cada dia de criação do cajado. (Isto é, aquelas posições de magia gastas das magias preparadas atuais do conjurador, como se elas tivessem sido conjuradas.)

A criação de cajados pode ocasionar outros pré-requisitos, além de conjuração. Veja as descrições individuais para detalhes.

A criação de um cajado requer 1 dia para cada 1.000 PO do preço base.

Talento Necessário para Criação do Item: Criar Cajado.

Perícia Utilizada na Criação: Artes Mágicas, Ofício (joalheria), Ofício (escultura) ou Profissão (marceneiro).

Criando Varinhas

Para criar uma varinha mágica, um personagem precisa de um pequeno suprimento de materiais e, obviamente, a batuta ou as peças para montar a varinha. O custo dos materiais é embutido no custo de criação da varinha: 375 x o nível da magia x o nível do conjurador. Varinhas sempre estão completamente carregadas (50 cargas) quando criadas.
O criador deve ter preparado a magia para ser colocada na poção (ou deve conhecer a magia, se for um feiticeiro ou bardo) e deve prover quaisquer componentes materiais ou foco que a magia precisar. Cinquenta de cada componente material são necessários (um para cada carga). Componentes materiais são consumidos quando o trabalho começa, mas os focos não. Um foco utilizado na criação de uma varinha pode ser reutilizado. O ato de trabalhar no cajado é um gatilho para magias preparadas, tornando-as indisponíveis para conjurar durante cada dia de criação da varinha. (Isto é, aquelas posições de magia gastas das magias preparadas atuais do conjurador, como se elas tivessem sido conjuradas.)
Criar uma varinha requer 1 dia para cada 1.000 PO do preço base.

Talento Necessário para Criação do Item: Criar Varinha.

Perícia Utilizada na Criação: Artes Mágicas, Ofício (joalheria), Ofício (escultura) ou Profissão (marceneiro).

Criando Itens Maravilhosos

Para criar um item maravilhoso, um personagem geralmente precisa de algum tipo de equipamento ou ferramentas para trabalhar com o item. Ele também precisa de um suprimento de materiais e, obviamente, do item ou das partes para montar o item.

O custo dos materiais é embutido no custo de criação do item. Os preços de itens maravilhosos são difíceis de determinar. Veja a Tabela 15-29 e utilize os preços de itens nas descrições do item como um guia. O custo de criação de um item é metade do valor de mercado listado.

Se magias são envolvidas nos pré-requisitos para fazer o item, o criador deve preparar as magias que serão conjuradas (ou deve saber as magias, se for um feiticeiro ou bardo) e não precisa providenciar quaisquer componentes materiais ou focos nos requerimentos mágicos. O ato de trabalhar no item é um gatilho para magias preparadas, tornando-as indisponíveis para conjurar durante cada dia de criação do item. (Isto é, aquelas posições de magia gastas das magias preparadas atuais do conjurador, como se elas tivessem sido conjuradas.)

A criação de itens maravilhosos pode ocasionar outros pré-requisitos, além de conjuração. Veja as descrições individuais para detalhes.

A criação de um item maravilhoso requer 1 dia para cada 1.000 PO do preço base.

Talento Necessário para Criação do Item: Criar Cajado.

Perícia Utilizada na Criação: Artes Mágicas ou um Ofício aplicável ou um teste de perícia de Profissão.

Adicionando Novas Habilidades

Às vezes, a falta de recursos ou tempo torna impossível para o criador de um item mágico criar o item desejado do zero. Felizmente é possível aprimorar ou construir em cima de um item mágico existente. Apenas tempo, ouro e os vários pré-requisitos necessários para a nova habilidade a ser adicionada no item mágico restringem o tipo de poderes adicionais que ele pode ter.

O custo para agregar habilidades adicionais a um item é o mesmo de criar um item com essas habilidades, menos o valor do item original. Assim, uma *espada longa +1* pode se tornar em uma *espada longa vorpal +2*, com o custo de criação sendo igual ao custo de uma *espada vorpal +2* menos o custo de uma *espada longa +1*.

Se o item for um dos que ocupam uma posição específica no corpo do personagem, o custo para adicionar qualquer habilidade ao item aumenta em 50%. Por exemplo, se um personagem adicionar o poder de conferir invisibilidade a seu *anel de proteção +2*, o custo para adicionar essa habilidade é o mesmo para criar um *anel de invisibilidade* multiplicado por 1,5.

Os apêndices a seguir contêm regras de habilidades e condições especiais, bem como leituras recomendadas àqueles que buscam maior inspiração.

Apêndice 1: Habilidades Especiais

As seguintes habilidades especiais incluem regras comumente utilizadas por várias criaturas, magias e armadilhas.

Habilidades Extraordinárias (Ext): Habilidades extraordinárias não são mágicas. Contudo, elas não são algo que qualquer um pode fazer ou mesmo aprender sem um treinamento extensivo. Efeitos ou áreas que suprimem ou anulam magias, não afetam habilidades extraordinárias.

Habilidades Similares à Magia (SM): Conforme implícito no nome, habilidades similares à magia são habilidades mágicas que parecem muito com magias. Essas habilidades são sujeitas a resistência à magia e *dissipar magia*. Elas não funcionam em áreas que suprimem ou anulam a magia (como um *campo de antimagia*). Habilidades similares à magia podem ser normalmente dissipadas e canceladas com contramágica.

Habilidades Sobrenaturais (Sob): Habilidades sobrenaturais são mágicas, mas não como as similares à magia. Elas não estão sujeitas a resistência à magia e não funcionam em áreas que suprimem ou anulam a magia (como um *Campo de Antimagia*). O efeito de uma habilidade sobrenatural não pode ser dissipado e não é sujeito a contramágicas. Veja a Tabela 16-1 para um resumo dos tipos de habilidades especiais.

Tabela 16-1: Tipos de Habilidades Especiais

	Extraordinário	Similar à Magia	Sobrenatural
Dissipar	Não	Sim	Não
Resistência à Magia	Não	Sim	Não
Campo de Antimagia	Não	Sim	Sim
Ataque de Oportunidade	Não	Sim	Não

Dissipar: dissipar magia e magias similares a dissipar podem afetar os efeitos de atributos desse tipo?
Resistência à magia: a resistência à magia protege uma criatura dessas habilidades?
Campo antimagia: Um *campo de antimagia* ou magia similar suprime a habilidade?
Ataque de oportunidade: Utilizar a habilidade provocará ataques de oportunidade enquanto o feitiço é conjurado?

Aflições

De maldições a venenos e doenças, existem várias aflições que podem afetar uma criatura. Embora cada uma dessas aflições

possua um efeito diferente, todas funcionam utilizando o mesmo sistema básico. Todas as aflições concedem um teste de resistência quando são contraídas. Se o teste for bem sucedido, a criatura não sofre a aflição e não precisa fazer outros testes. Se o teste falhar, a criatura sofre a aflição e deve lidar com seus efeitos.

As aflições requerem que uma criatura faça um teste de resistência após um período de tempo, para evitar tomar certas penalidades. Com a maioria das aflições, se um número de testes de resistência forem feitos consecutivamente, a aflição é removida e testes futuros não são necessários. Algumas aflições, geralmente sobrenaturais, não podem ser curadas apenas com testes de resistência e requerem o auxílio de magias poderosas para serem removidas. Cada aflição é apresentada como um bloco curto de informações para ajudá-lo a julgar seus resultados.

Nome: Este é o nome da aflição.

Tipo: Este é o tipo da aflição, como maldição, doença ou veneno. Ele também pode incluir os meios pelos quais ela é contraída, como contato, ingestão, inalação, ferimento, magia ou armadilha.

Resistência: É o que fornece o tipo de resistência necessária para evitar contrair a aflição, bem como o CD da resistência. A menos que seja informado o contrário, essa também é a resistência para evitar os efeitos da aflição após contraída, bem como o CD de qualquer nível de conjurador necessário para terminar a aflição através de magias como *remover maldição* ou *neutralizar venenos*.

Atraso: Algumas aflições tem um atraso variável antes de se definirem. Criaturas que entram em contato com uma aflição com um tempo de atraso devem fazer um teste de resistência imediatamente. O sucesso significa que a aflição foi evitada e nenhum teste de resistência futuro deve ser feito. A falha significa que a criatura contraiu a aflição e deve começar a fazer testes adicionais, depois de passado esse período de tempo. Os efeitos da aflição não ocorrem até que seja finalizado o transcorrer desse período de tempo e acontecerão apenas se os testes de resistência futuros falharem.

Frequência: Isso define a periodicidade com a qual os testes de resistência devem ser feitos após uma aflição ser contraída (se uma aflição a especificar, após o tempo). Enquanto algumas aflições duram até serem curadas, outras terminam prematuramente, mesmo se o personagem não for curado por outros meios. Se uma aflição termina após um tempo definido, isso será definido na frequência. Por exemplo, uma doença com uma frequência de "1/dia" dura até ser curada, mas um veneno com frequência "1/rodada por 6 rodadas" termina ao passar de 6 rodadas.

Aflições sem definição de frequência ocorrem apenas uma vez, imediatamente após ser contraída (ou depois do tempo, se listado).

Efeito: Este é o efeito que o personagem sofrerá toda vez que falhar no teste de resistência contra a aflição. A maioria das aflições causam dano de habilidade ou dano de pontos de vida. Esses efeitos são cumulativos, mas podem ser curados normalmente. Outras aflições fazem com que a criatura tome penalidades ou outros efeitos. Esses efeitos, às vezes, são cumulativos com o resto, afetando a criatura apenas se falhar no teste mais recente. Algumas aflições têm efeitos diferentes, após o primeiro teste falhar. Essas ações tem um efeito inicial que ocorre quando o primeiro teste falha, e um efeito secundário quando os testes adicionais falharem, conforme descrito no texto. Danos de pontos de vida e valores de atributos causados por uma aflição não podem ser curados naturalmente enquanto a aflição persistir.

Cura: Isso indica como a aflição é curada. Geralmente há um número de testes de resistência que devem ser feitos consecutivamente. Mesmo quando a aflição tem uma frequência limitada, ela pode ser curada prematuramente se testes de resistência suficientes forem feitos. Danos de pontos de vida e de valores de atributo não são removidos quando uma aflição é curada. Tais danos devem ser curados normalmente. Aflições sem uma cura descrita só podem ser curadas com poderosas magias, como *neutralizar venenos* e *remover maldição.* Independentemente de quantos testes de resistência forem feitos, essas aflições continuarão a afetar o alvo.

Exemplo: Valeros foi exposto à doença da dor vermelha. Ele falhou em um teste de Fortitude CD 15 para evitar contraí-la, então após o período de 1d3 dias passarem, ele deve fazer outro teste de Fortitude CD 15 para evitar tomar 1d6 pontos de Força de dano. Desse dia em diante, ele deve fazer um teste de Fortitude CD 15 todo dia (de acordo com a frequência da doença) para evitar futuros danos à Força. Se ele conseguir passar no teste de Fortitude por dois dias seguidos, estará curado da doença e qualquer dano adicional causado começa a ser curado naturalmente.

Doenças

De uma vasta praga a uma mordida de um rato atroz, doenças são ameaças sérias tanto para o povo comum quanto para aventureiros. Doenças raramente tem uma frequência limitada, mas a maioria tem um atraso maior. Esse tempo também pode ser variável. A maioria das doenças podem ser curadas com uma série de testes de resistência consecutivos ou por magias como *remover doença.*

Os exemplos a seguir representam algumas das possibilidades ao criar doenças.

ARDOR MENTAL

Tipo doença, inalação; **Resistência** Fortitude CD 12
Atraso 1 dia; **Frequência** 1/dia
Efeito 1d6 de dano de Int; **Cura** 2 testes consecutivos

CALAFRIOS DIABÓLICOS

Tipo doença, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 14
Atraso 1d4 dias; **Frequência** 1/dia
Efeito 1d4 de dano de For; **Cura** 3 testes consecutivos

DOR VERMELHA

Tipo doença, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 13
Atraso 1d3 dias; **Frequência** 1/dia
Efeito 1d6 de dano de For; **Cura** 2 testes consecutivos

ENJÔO CEGANTE

Tipo doença, ingestão; **Resistência** Fortitude CD 16
Atraso 1d3 dias; Frequência 1/dia
Efeito 1d4 de dano de For, se mais de 2 de dano, o alvo deve fazer um teste adicional de Fort ou ficar cego permanentemente; **Cura** 2 testes consecutivos

FEBRE DEMONÍACA

Tipo doença, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 18
Atraso 1 dia; **Frequência** 1/dia
Efeito 1d6 de dano de Con, o alvo deve fazer um segundo teste de Fort ou 1 ponto do dano é drenado; **Cura** 2 testes consecutivos

FEBRE IMUNDA

Tipo doença, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 12
Atraso 1d3 dias; **Frequência** 1/dia
Efeito 1d3 de dano de Des e 1d3 de dano de Con; **Cura** 2 testes consecutivos

FEBRE RISONHA

Tipo doença, inalação; **Resistência** Fortitude CD 16
Atraso 1 dia; **Frequência** 1/dia
Efeito 1d4 de dano de Sab; **Cura** 2 testes consecutivos

LEPRA

Tipo doença, contato, inalação ou ferimento; **Resistência** Fortitude CD 12 anula, Fortitude CD 20 para evitar os efeitos
Atraso 2d4 semanas; **Frequência** 1/semana
Efeito 1d2 de dano de Car; **Cura** 2 testes consecutivos

PERDIÇÃO PEGAJOSA

Tipo doença, contato; **Resistência** Fortitude CD 14
Atraso 1 dia; **Frequência** 1/dia
Efeito 1d4 de dano de Con, o alvo deve fazer um segundo teste de Fort ou 1 ponto de dano é drenado; **Cura** 2 testes consecutivos

PESTE BUBÔNICA

Tipo doença, ferimento ou inalação; **Resistência** Fortitude CD 17
Atraso 1 dia; **Frequência** 1/dia
Efeito 1d4 de dano de Con, 1 de dano de Car e o alvo está fatigado; **Cura** 2 testes consecutivos

TREMORES

Tipo doença, contato; **Resistência** Fortitude CD 13
Atraso 1 dia; **Frequência** 1/dia
Efeito 1d8 de dano de Des; **Cura** 2 testes consecutivos

Maldições

Ladinos descuidados saqueando uma tumba, heróis bêbados insultando um mago poderoso ou aventureiros imprudentes que pegam espadas antigas podem sofrer com maldições. Essas aflições mágicas podem ter uma vasta variedade de efeitos, de uma simples penalidade até testes para transformar a vítima em um sapo. Alguns podem até mesmo fazer com que o aflito apodreça lentamente, deixando para trás nada além de pó. Diferente de outras aflições, a maioria das maldições não pode ser curada após um número sucessivo de testes de resistência. Contudo, maldições geralmente podem ser curadas com magias como *remover maldição* e *quebrar encantamento*. Enquanto outras maldições causam uma deterioração progressiva, outras infligem uma penalidade estática no momento em que são contraídas, nem melhorando ou piorando. Além disso, há vários itens mágicos que funcionam como maldições. Veja o capítulo 15 para uma descrição desses itens amaldiçoados.

Os seguintes exemplos apresentam algumas das possibilidades ao criar maldições.

ARMADILHA DE ROGAR MALDIÇÃO

Tipo maldição, magia, armadilha; **Resistência** Vontade CD 14
Efeito -6 de penalidade à Força

LICANTROPIA DE LOBISOMEM

Tipo maldição, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 15 anula, Vontade CD 17 para evitar os efeitos
Atraso próxima lua cheia; **Frequência** todas as noites de lua cheia ou quando o alvo for ferido
Efeito o alvo transforma-se em um lobo sob controle do Mestre até a manhã seguinte

MAGIA DE METAMORFOSE PERNICIOSA

Tipo maldição, magia; **Resistência** Fortitude CD 17 anula, Vontade CD 17 parcial
Efeito transforma o alvo em um lagarto; veja a descrição de *metamorfose perniciosa*

MALDIÇÃO DAS ERAS

Tipo maldição; **Resistência** Vontade CD 17
Frequência 1/dia **Efeito** envelhece 1 ano

MÁ-SORTE

Tipo maldição; **Resistência** Vontade CD 20 anula, nenhum teste para evitar os efeitos
Frequência 1/hora
Efeito o alvo deve jogar novamente qualquer teste decidido pelo Mestre e escolher o pior resultado

PODRIDÃO DA MÚMIA

Tipo maldição, doença, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 16
Atraso 1 minuto; **Frequência** 1/dia
Efeito 1d6 de dano de Con e 1d6 de dano de Car: **Cura** podridão da múmia só pode ser curada após a conjuração bem sucedida de ambas as magias: *remover maldição* e *remover doença* (com um intervalo de 1 minuto entre si).

Veneno

Nenhuma outra aflição prevalece tanto quanto os venenos. Das presas de uma víbora à lâmina manchada de icor de um assassino, venenos são uma ameaça constante. Venenos podem ser curados com testes de resistência bem sucedidos e magias como *neutralizar venenos*.

Venenos de contato são contraídos no momento em que alguém o toca com a pele nua. Tais venenos podem ser utilizados como venenos de ferimento. Venenos de contato geralmente têm um atraso de 1 minuto e uma frequência de 1 minuto. Venenos ingeridos são contraídos quando uma criatura come ou bebe o veneno. Eles geralmente têm um atraso de 10 minutos e uma frequência de 1 minuto. Venenos de ferimento são primariamente contraídos através de ataques de certas criaturas e através de armas embebidas na toxina. Esses venenos geralmente não têm um tempo de atraso e têm uma frequência de 1 rodada. Venenos inalados são contraídos no momento em que uma criatura entra em uma área contento-o. A maioria dos

venenos inalados preenchem um volume igual a 3 metros cúbicos por dose. Criaturas podem tentar segurar a respiração ao entrar para evitar inalar a toxina. Elas recebem uma chance de 50% de não ter que fazer um teste de Fortitude a cada rodada. Veja as regras de segurar a respiração e sufocamento no Capítulo 13. Note que um personagem que normalmente sufocaria ao tentar segurar a respiração acaba voltando a respirar normalmente.

Diferente de outras aflições, doses múltiplas do mesmo veneno se acumulam. Venenos transmitidos por ferimentos e contatos não podem infligir mais de uma dose por vez, mas os inalados e ingeridos podem infligir múltiplas doses por vez. Cada dose adicional aumenta a duração total do veneno (conforme anotado sob a frequência) em metade de sua duração total. Além disso, cada dose adicional aumenta a CD para resistir ao veneno em +2. Esse aumento é cumulativo. Doses múltiplas não alteram as condições de cura do veneno, e alcançar essas condições faz com que a aflição termine para todas as doses. Por exemplo, um personagem é mordido três vezes na mesma rodada por um trio de aranhas monstruosas Médias, que juntas injetaram nele três doses do veneno de aranha Média. O personagem desafortunado deve fazer um teste de Fortitude de CD 18 pelas próximas 8 rodadas. Felizmente, apenas uma rodada bem sucedida curará o personagem de todas as três doses do veneno.

Aplicar veneno a uma arma ou a uma única peça de munição é uma ação padrão. Sempre que um personagem aplica ou prepara uma poção para ser utilizada, há uma chance de 5% de que ele se exponha ao veneno, e deverá passar pelos testes contra ele normalmente. Isso não consome a dose do veneno. Sempre que um personagem atacar com uma arma envenenada, se o resultado do dado for um 1 natural, ele se expõe ao veneno. O veneno é consumido quando a arma atinge uma criatura ou é tocada por aquele que a utiliza. Personagens com a característica de classe de utilização de venenos não se arriscam a se envenenar acidentalmente.

Venenos podem ser feitos utilizando Ofício (alquimia). A CD para fazer um veneno é igual à CD do teste de Fortitude. Jogar um 1 natural durante um teste de perícia de Ofício faz com que quem o estiver fazendo seja exposto ao veneno. Artesãos com a característica de classe de utilização de venenos não se arriscam a se envenenar acidentalmente quando utilizando o Ofício para fazer a poção.

Os exemplos a seguir representam algumas das possibilidades para criar poções.

ACÔNITO

Tipo veneno, ingestão; **Resistência** Fortitude CD 16
Atraso 10 minutos; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos
Efeito 1d3 de dano de Con; **Cura** 1 teste

ARSÊNICO

Tipo veneno, ingestão; Resistência Fortitude CD 13
Atraso 10 minutos; **Frequência** 1/minuto por 4 minutos
Efeito 1d2 de dano de Con; **Cura** 1 teste

BELADONA

Tipo veneno, ingestão; Resistência Fortitude CD 14
Atraso 10 minutos; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos
Efeito 1d2 de dano de For, o alvo pode tentar um teste para curar uma aflição de licantropia contraída na última hora; **Cura** 1 teste

BILE DE DRAGÃO

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 26
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d3 de dano de For

CICUTA

Tipo veneno, ingestão; **Resistência** Fortitude CD 18
Atraso 10 minutos; **Frequência** 1/minuto por 4 minutos
Efeito 1d6 de dano de Des, criatura reduzida a 0 de Destreza sufoca; **Cura** 2 testes consecutivos

COGUMELO LISTRADO

Tipo veneno, ingestão; **Resistência** Fortitude CD 11
Atraso 10 minutos; **Frequência** 1/minuto por 4 minutos
Efeito 1d3 de dano de Sab e 1 de dano de Int; **Cura** 1 teste

ERVA-IMPIGEM

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 12
Atraso 1 rodada; **Frequência** 1/rodada por 4 rodadas
Efeito 1d2 de dano de Con e 1 de dano de Sab; **Cura** 1 teste

ESSÊNCIA DE SOMBRA

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 17
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito Inicial 1 de For drenado; **Efeito** Secundário: 1d2 de dano de For; **Cura** 1 teste

EXTRATO DE LÓTUS NEGRA

Tipo veneno, contato; Resistência Fortitude CD 20
Atraso 1 minuto; Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d6 de dano de Con; **Cura** 2 testes consecutivos

FUMAÇA DE OTHUR QUEIMADO

Tipo veneno, inalação; **Resistência** Fortitude CD 18
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito Inicial 1 de Con drenado; **Efeito** secundário 1d3 de dano de Con; **Cura** 2 testes consecutivos

FUNGO AZUL

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 14
Frequência 1/rodada por 2 rodadas
Efeito Inicial 1 dano de Con; **Efeito Secundário** inconsciente por 1d3 horas; **Cura** 1 teste

LÁGRIMAS DA MORTE

Tipo veneno, contato; **Resistência** Fortitude CD 22
Atraso 1 minuto; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos
Efeito 1d6 de dano de Con e paralisado por 1 minuto

LÂMINA DA MORTE

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 20
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d3 de dano de Con; **Cura** 2 testes consecutivos

MUSGO ID

Tipo veneno, ingestão; **Resistência** Fortitude CD 14
Atraso 10 minutos; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos
Efeito 1d3 de dano de Int; **Cura** 1 teste

NÉVOA DA INSANIDADE

Tipo veneno, inalação; **Resistência** Fortitude CD 15
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d3 de dano de Sab; **Cura** 1 teste

NITARITA

Tipo veneno, contato; **Resistência** Fortitude CD 13
Atraso 1 minuto; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos
Efeito 1d3 de dano de Con; **Cura** 1 teste

ÓLEO DE SANGUE VERDE

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 13
Frequência 1/rodada por 4 rodadas
Efeito 1 de dano de Con; **Cura** 1 teste

ÓLEO DE TAGGIT

Tipo veneno, ingestão; **Resistência** Fortitude CD 15
Atraso 1 minuto
Efeito inconsciente por 1d3 horas; **Cura** 1 teste

PASTA DE RAIZ DE MALYASS

Tipo veneno, contato; **Resistência** Fortitude CD 16
Atraso 1 minuto; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos
Efeito 1d2 de dano de Des; **Cura** 1 teste

PÓ DE MANTOR NEGRO

Tipo veneno, ingestão; **Resistência** Fortitude CD 18
Atraso 10 minutos; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos
Efeito 1d3 de dano de Con e 1 de dano de For; **Cura** 2 testes consecutivos

PÓ DE UNGOL

Tipo veneno, inalação; **Resistência** Fortitude CD 15
Frequência 1/rodada por 4 rodadas
Efeito Inicial 1 de dano de Car; **Efeito Secundário** 1d2 de dano de Car; **Cura** 1 teste

PÓ DO LICH

Tipo veneno, ingestão; **Resistência** Fortitude CD 17
Atraso 10 minutos; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos
Efeito 1d3 de dano de For; **Cura** 2 testes consecutivos

RAIZ DE TERINAV

Tipo veneno, contato; **Resistência** Fortitude CD 16
Atraso 1 minuto; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos
Efeito 1d3 de dano de Des; **Cura** 1 teste

RESIDUO DE FOLHA DE SASSONE

Tipo veneno, contato; **Resistência** Fortitude CD 16
Atraso 1 minuto; **Frequência** 1/minuto por 6 minutos
Efeito Inicial 2d12 de dano de pontos de vida; **Efeito Secundário** 1 de dano de Con; **Cura** 1 teste

SONO DOS REIS

Tipo veneno, ingestão; **Resistência** Fortitude CD 19
Atraso 1 dia; **Frequência** 1/dia
Efeito 1 de Con drenado; **Cura** 1 teste

VAPOR DE PESADELO

Tipo veneno, inalação; **Resistência** Fortitude CD 20
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1 de dano de Sab e confuso por 1 rodada; **Cura** 2 testes consecutivos

VENENO DE ARANHA MEDIA

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 14
Frequência 1/rodada por 4 rodadas
Efeito 1d2 de dano de For; **Cura** 1 teste

VENENO DE CENTOPEIA PEQUENA

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 11
Frequência 1/rodada por 4 rodadas
Efeito 1 de dano de Des; **Cura** 1 teste

VENENO DE ESCORPIÃO GRANDE

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 17
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d2 de dano de For; **Cura** 1 teste

VENENO DE VERME PÚRPURA

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 24
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d3 de dano de For; **Cura** 2 testes consecutivos

VENENO DE VESPA GIGANTE

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 18
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d2 de dano de Des; **Cura** 1 teste

VENENO DE VÍBORA NEGRA

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 11
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d2 de dano de Con; **Cura** 1 teste

VENENO DE WIVERN

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 17
Frequência 1/rodada por 6 rodadas
Efeito 1d4 de dano de Con; **Cura** 2 testes consecutivos

VENENO DROW

Tipo veneno, ferimento; **Resistência** Fortitude CD 13
Frequência 1/minuto por 2 minutos
Efeito Inicial Inconsciente por 1 minuto; **Efeito Secundário** inconsciente por 2d4 horas; **Cura** 1 teste

VENENO PRISMÁTICO VERDE

Tipo veneno, magia; **Resistência** Fortitude CD varia com a magia
Frequência 1/rodada por 6 rodadas **Efeito Inicial** morte; **Efeito Secundário** 1 de dano de Con; **Cura** 2 testes consecutivos. Veja *esfera prismática*, *rajada prismática* ou *muralha prismática* para mais detalhes.

Tabela 16-2: Exemplos de Venenos

Nome	Tipo	CD Fort	Atraso	Frequência	Efeito	Cura	Custo
Acônito	ingestão	16	10 min	1/min por 6 min	1d3 Con	1 teste	500 PO
Arsênico	ingestão	13	10 min	1/min por 4 min	1d2 Con	1 teste	120 PO
Beladona	ingestão	14	10 min	1/min por 6 min	1d2 For, ver texto	1 teste	100 PO
Bile de dragão	contato	26	–	1/rod por 6 rod	1d3 For	–	1.500 PO
Cicuta	ingestão	18	10 min	1/min por 6 min	1d6 Des, ver texto	2 testes	2.500 PO
Cogumelo listrado	ingestão	11	10 min	1/min por 4 min	1d3 Sab e 1 Int	1 teste	180 PO
Erva-Impigem	ferimento	12	1 rod	1/rod por 4 rod	1 Con e 1 Sab	1 teste	100 PO
Essência de Sombra	ferimento	17	–	1/rod por 6 rod	1 For dreno/1d2 For	1 teste	250 PO
Extrato de Lótus Negra	contato	20	1 min	1/rod por 6 rod	1d6 Con	2 testes	4.500 PO
Fumaça de Othur Queimado	inalação	18	–	1/rod por 6 rod	1 Con dreno/ 1d3 Con	2 testes	2.100 PO
Fungo Azul	ferimento	14	–	1/rod por 2 rod	1 Con/Inconsciente 1d3 horas	1 teste	120 PO
Lagrimas da Morte	contato	22	1 min	1/min por 6 min	1d6 Con e paralisado 1 min	–	6.500 PO
Lâmina da Morte	ferimento	20	–	1/rod por 6 rod	1d3 Con	2 testes	1.800 PO
Musgo Id	ingestão	14	10 min	1/min por 6 min	1d3 Int	1 teste	125 PO
Névoa da Insanidade	inalação	15	–	1/rod por 6 rod	1d3 Sab	1 teste	1.500 PO
Nitarita	contato	13	1 min	1/min por 6 min	1d3 Con	1 teste	650 PO
Óleo de Sangue Verde	ferimento	13	–	1/rod por 4 rod	1 Con	1 teste	100 PO
Óleo de Taggit	ingestão	15	1 min	–	inconsciente 1d3 horas	1 teste	90 PO
Pasta de Raiz Maylass	contato	16	1 min	1/min por 6 min	1d2 Des	1 teste	250 PO
Pó do Lich	ingestão	17	10 min	1/min por 6 min	1d3 For	2 testes	400 PO
Pó de Mantor Negro	ingestão	18	10 min	1/min por 6 min	1d3 Con e 1 For	2 testes	800 PO
Pó de Ungol	inalação	15	–	1/rod por 4 rod	1 Car dreno/1d2 Car	1 teste	1.000 PO
Raiz de Terinav	contato	16	1 min	1/min por 6 min	1d3 Des	1 teste	400 PO
Resíduo de Folha de Sassone	contato	16	1 min	1/min por 6 min	2d12 PV/1 Con	1 teste	300 PO
Sono dos Reis	ingestão	19	1 dia	1/dia	1 Con dreno	2 testes	5.000 PO
Vapor de Pesadelo	inalação	20	–	1/rod por 6 rod	1 Sab e confuso 1 rod	2 testes	1.800 PO
Veneno de Aranha Média	ferimento	14	–	1/rod por 4 rod	1d2 For	1 teste	150 PO
Veneno de Centopeia Pequena	ferimento	11	–	1/rod por 4 rod	1 Des	1 teste	90 PO
Veneno Drow	ferimento	13	–	1/min por 2 min	inconsciente 1 min/2d4 horas	1 teste	75 PO
Veneno de Escorpião Grande	ferimento	17	–	1/rod por 6 rod	1d2 For	1 teste	200 PO
Veneno Prismatico Verde	magia	varia	–	1/rod por 6 rod	Morte/1 Con	2 testes	–
Veneno de Verme Purpura	ferimento	24	–	1/rod por 6 rod	1d3 For	2 testes	700 PO
Veneno de Vespa Gigante	ferimento	18	–	1/rod por 6 rod	1d2 Des	1 teste	210 PO
Veneno de Vibora Negra	ferimento	11	–	1/rod por 6 rod	1d2 Con	1 teste	120 PO
Veneno de Wivern	ferimento	17	–	1/rod por 6 rod	1d4 Con	2 testes	3.000 PO

Ataques de Morte

Na maioria dos casos, um ataque mortal permite que a vítima faça um teste de Fortitude para evitar o efeito mas se o teste falhar, o personagem morre instantaneamente

- Reviver os mortos não funciona em alguém morto por um ataque ou efeito mortal
- Ataques de morte atingem instantaneamente. A vítima não pode ser estabilizada, e, portanto, mantida vida
- Um personagem morto, independentemente de como morreu, tem os pontos de vida iguais ou menor que o valor negativo da Constituição.
- A magia *proteção contra a morte* protege contra esses ataques.

Bônus de Valor de Atributo

Algumas magias e habilidades aumentam seus valores de atributo. Aumentos que duram 1 dia ou menos fornecem apenas bônus temporários Para cada 2 pontos de aumento em uma habilidade, aplique um bônus de +1 a todas as perícias e estatísticas listadas com a habilidade relevante

Força: Aumentos temporários de Força dão ao personagem bônus em testes de perícia baseados em Força, jogadas de ataque corpo a corpo e jogadas de dano de arma (se elas dependerem de Força). O bônus também é aplicado ao Bônus de Manobra de Combate (se o personagem for Pequeno ou maior) e à Defesa contra Manobra de Combate.

Destreza: Aumentos temporários de Destreza dão ao personagem bônus em testes de perícia baseados em Destreza, Jogadas de combate à distância, testes de iniciativa e testes de resistência de Reflexos. O bônus também se aplica à Classe de Armadura, Bônus de Manobra de Combate (se o personagem for Miúdo ou menor) e à Defesa contra Manobra de Combate do personagem.

Constituição: Aumentos temporários de Constituição dão ao personagem bônus em testes de resistência de Fortitude. Além disso, multiplique o total de Dados de Vida por esse bônus e adicione esse valor à quantidade atual de pontos de vidas totais.

Inteligência: Aumentos temporários de Inteligência dão ao personagem bônus em testes de perícia baseados em Inteligência. Esse bônus também é aplicado às CDs de qualquer magia baseada em Inteligência.

Sabedoria: Aumentos temporários de Sabedoria dão ao personagem bônus em testes de perícia baseados em Sabedoria e em testes de resistência de Vontade. Esse bônus também é aplicado às CDs de qualquer magia baseada em Sabedoria.

Carisma: Aumentos temporários de Carisma dão ao personagem bônus em testes de perícia baseados em Carisma. Esse bônus também é aplicado às CDs de qualquer magia baseada em Carisma e em CD para resistir à energia canalizada do personagem.

Bônus Permanentes: Bônus de habilidade com duração maior que 1 dia aumentam o valor da habilidade relevante após 24 horas e modifica todas as perícias e estatísticas relacionadas àquela habilidade. Isso pode fazer com que o personagem ganhe pontos de perícia, pontos de vida e outros bônus. Esses bônus devem ser anotados separadamente, caso sejam removidos.

Dano de Valor de Atributo, Penalidade e Drenagem

Doenças, venenos, magias e outras habilidades podem causar dano diretamente aos valores de atributo do personagem. Esse dano não diminui realmente um atributo, mas aplica uma penalidade às perícias e estatísticas baseadas nessa habilidade.

Para cada 2 pontos de dano a um único atributo, aplique uma penalidade de -1 às perícias e estatísticas listadas com o atributo relevante. Se o valor de dano de atributo recebido for igual ou maior do que o valor de atributo, o personagem imediatamente cai inconsciente até que o dano seja menor que o valor de atributo. A única exceção a isso é a Constituição. Se o dano à Constituição for igual ou maior que o valor dela, o personagem morre. A menos que especificado o contrário, dano aos valores de atributo cura a uma taxa de 1 por dia para cada atributo que sofreu dano. O valor de atributo pode ser curado com a utilização de magias como a *restauração menor*.

Algumas magias e habilidades fazem com que você tenha uma penalidade de atributo por um tempo limitado. Enquanto ativas, essas penalidades funcionam como o dano de atributo, mas elas não matam ou deixam o personagem inconsciente. Em essência, as penalidades não podem diminuir o valor de atributo para menos que 1.

Força: Dano ao valor de Força faz com que o personagem tome penalidades em testes de perícia baseados em Força, jogadas de ataque corpo a corpo e jogadas de dano de arma (se forem baseadas em Força). A penalidade também é aplicada ao Bônus de Manobra de Combate (se o personagem for Pequeno ou maior) e à Defesa contra Manobra de Combate do personagem.

Destreza: Dano ao valor de Destreza faz com que o personagem tome penalidades em testes de perícia baseados em Destreza, jogadas de combate à distância, testes de iniciativa e testes de resistência de Destreza. A penalidade também é aplicada à Classe de Armadura, ao Bônus de Manobra de Combate (se o personagem for Miúdo ou menor) e à Defesa contra Manobra de Combate do personagem.

Constituição: Dano ao valor de Constituição faz com que o personagem tome penalidades em testes de resistência de Fortitude. Além disso, multiplique o Dado de Vida por essa penalidade e subtraia a quantidade dos pontos de vida totais e atuais do personagem. Pontos de vida perdidos são restaurados quando o dano à Constituição é curado.

Inteligência: Dano ao valor de Inteligência faz com que o personagem tome penalidades em testes de perícia baseados em Inteligência. Essa penalidade também é aplicada aos CDs de qualquer magia baseada em Inteligência.

Sabedoria: Dano ao valor de Sabedoria faz com que o personagem tome penalidades em testes de perícia baseados em Sabedoria e em testes de resistência de Vontade. Essa penalidade também é aplicada aos CDs de qualquer magia baseada em Sabedoria.

Carisma: Dano ao valor de Carisma faz com que o personagem tome penalidades em testes de perícia baseados em Carisma. Essa penalidade também é aplicada aos CDs de qualquer magia baseada em Carisma e em CD para resistir à energia canalizada do personagem.

Drenagem de Atributo: A drenagem de atributo reduz o valor de atributo relevante e modifica todas as perícias e estatísticas relacionadas ao atributo. Isso pode fazer com que o personagem perca pontos de perícia, pontos de vida e outros bônus. A drenagem de atributo pode ser curada através de magias como *restauração*.

Drenar Energia e Níveis Negativos

Algumas magias e várias criaturas mortas-vivas tem a habilidade de drenar vida e energia; este ataque horrendo resulta em "níveis negativos". Isso faz com que o personagem sofra várias penalidades.

Para cada nível negativo que uma criatura tem, ela acumula uma penalidade de -1 em testes de habilidade, jogadas de ataque, testes de manobra de combate, testes de resistência de Defesa contra Manobras de Combate e testes de perícia. Além disso, a criatura reduz seus pontos de vida atuais em 5 para cada nível negativo que tiver. A criatura também é tratada como um nível abaixo para fins de variáveis dependentes de níveis (como conjuração), para cada nível negativo que tiver. Conjuradores não perdem magia preparada ou espaços como resultado de um nível negativo. Se os níveis negativos de uma criatura forem iguais ou excederem o total dos Dados de Vida, ela morre.

Uma criatura com níveis negativos temporários recebe um novo teste de resistência para remover o efeito negativo a cada dia. O CD para esse teste é o mesmo que o utilizado para causar os efeitos negativos.

Algumas habilidades e magias (como *reviver os mortos*) concedem um nível permanente de dreno a uma criatura. Eles são tratados como os níveis negativos temporários, mas não podem fazer testes de resistência para removê-los a cada dia. O dreno de nível pode ser removido através de magias como *restauração*. Níveis negativos permanentes permanecem após uma criatura morta ser trazida de volta à vida. Uma criatura cujos níveis negativos permanentes forem iguais a seus Dados de Vida não pode ser trazida de volta à vida através de magias como *reviver os mortos* e *ressureição*, sem também receber uma magia de *restauração* conjurada logo após ter retornado à vida.

Encanto e Compulsão

Minhas habilidades e magias podem nublar as mentes de personagens e monstros, deixando-os impossibilitados de distinguir amigos de inimigos – ou pior, enganando-os para pensar que seus antigos amigos agora são seus piores inimigos. Dois tipos gerais de encantamento afetam personagens e criaturas: encantos e compulsões.

Encantar outra criatura dá ao personagem encantador a habilidade de ajudar e sugerir cursos de ação para seu lacaio, mas a servidão não é absolutamente ignorante. Encantamentos desse tipo incluem várias magias de *encanto* e algumas habilidades monstruosas. Essencialmente, um personagem *encantado* mantém o livre arbítrio, mas faz escolhas de acordo com a visão enviesada do mundo.

- Uma criatura encantada não ganha nenhuma habilidade mágica para entender o idioma de seu novo amigo.
- Um personagem encantado mantém seu alinhamento e lealdades originais, exceto que ele passa a considerar a criatura encantadora como um amigo próximo e dará crédito às suas sugestões e direções.
- Um personagem encantado luta contra seus antigos aliados apenas se eles ameaçarem seu novo amigo, e mesmo assim ele utiliza os meios menos letais à disposição, contanto que essas táticas tragam alguma perspectiva de sucesso (como faria em uma luta com um amigo).
- Um personagem encantado tem o direito a um teste de Carisma para opor-se a seu mestre, a fim de resistir a instruções e comandos que o fariam agir de maneira diferente da habitual, mesmo para um amigo próximo. Se for bem sucedido, ele decide não acatar a ordem, mas continua encantado.
- Um personagem encantado nunca obedece a um comando obviamente suicida ou gravemente nocivo a ele.
- Se a criatura encantadora comandar seu lacaio para fazer algo a que o personagem influenciado seja violentamente oposto, o mesmo poderá fazer um novo teste de resistência para se livrar da influência.
- Um personagem encantado que for abertamente atacado pela criatura que o encantou ou por um aliado dessa criatura, é automaticamente liberto da magia ou do efeito.

A compulsão é completamente diferente. Ela ultrapassa o livre arbítrio do indivíduo de forma que simplesmente muda a forma como a mente dele funciona. Um encanto faz do indivíduo um amigo do conjurador; uma compulsão faz o indivíduo obedecer ao conjurador.

Independentemente se um personagem estiver encantado ou compelido, ele não fornece voluntariamente informações ou táticas que seu mestre não peça.

Faro

Esta habilidade extraordinária permite que uma criatura detecte inimigos se aproximando, fareje inimigos escondidos e rastreie pelo olfato.

Uma criatura com a habilidade do faro pode detectar oponentes pelo olfato, geralmente num raio de 10 metros. Se o oponente estiver contra o vento, o alcance é de 20 metros. Se a favor do vento, a distância é de 5 metros. Odores fortes, como fumaça ou lixo apodrecido, podem ser detectados com o dobro das distâncias supracitadas. Odores muito fortes, como o expelido por gambás ou fedor de troglodita, podem ser detectados com o triplo das distâncias.

A criatura detecta a presença de outra criatura, mas não a localização específica. Perceber a direção de um cheiro é uma ação de movimento. Se a criatura se mover para 2 metros (1 quadrado) de distância da fonte do cheiro, ela pode marcar com precisão a área que a fonte ocupa, mesmo se não puder ser vista.

Uma criatura com a perícia Sobrevivência e com a habilidade do faro pode seguir rastros pelo cheiro, fazendo um teste de Sobrevivência para encontrar ou seguir uma trilha. Uma criatura com a habilidade do faro pode tentar seguir os rastros utilizando Sobrevivência sem treino. A CD normal para um rastro recente é de 10. A CD aumenta ou diminui dependendo do quão forte é o odor da presa, o número de criaturas e a quanto tempo os rastros estão ali. Para cada hora que a trilha esfria, a CD aumenta em 2. Caso contrário, a habilidade segue as regras da perícia Sobrevivência relativas a rastrear. Criaturas rastreando pelo faro ignoram os efeitos de condições de superfície e má visibilidade.

Criaturas com essa habilidade podem identificar odores familiares, assim como humanos com imagens familiares.

A água, especialmente corrente, arruína um rastro para criaturas que respiram fora d'água. Contudo, criaturas que respiram na água e têm a habilidade do faro podem utilizá-la facilmente.

Odores falsos e poderosos podem facilmente mascarar outros sentidos. A presença de tais odores arruína completamente a habilidade de identificar ou detectar apropriadamente criaturas e a CD base de Sobrevivência se torna 20 ao invés de 10.

Imunidade e Vulnerabilidade à Energia

Uma criatura com imunidade a energia nunca toma dano desse tipo. Se uma criatura tem imunidade ao fogo, ela também tem vulnerabilidade ao frio. Se uma criatura tem imunidade ao frio, também tem vulnerabilidade ao fogo. Vulnerabilidade significa que a criatura toma metade do dano a mais (+50%) do que o normal para aquele tipo, independente se um teste de resistência for permitido ou se o teste for bem sucedido ou falhar.

Invisibilidade

A habilidade de se mover sem ser visto não é infalível. Embora não possam ser vistas, criaturas invisíveis podem ser ouvidas, cheiradas ou sentidas.

A criatura invisível fica indetectável pela visão, incluindo a visão no escuro.

A invisibilidade, por si só, não torna a criatura imune a acertos críticos, mas a torna imune ao dano extra, habilidade de inimigo predileto do patrulheiro e de ataques furtivos.

Uma criatura geralmente pode perceber a presença de uma criatura invisível ativa num raio de 10 metros com um teste de Percepção CD 20. O observador fica com o pressentimento que "tem alguma coisa ali", mas não pode ver ou mirar precisamente um ataque. É praticamente impossível (CD +20) achar com exatidão a localização de uma criatura invisível em um teste de Percepção. Mesmo um personagem tendo localizado o quadrado que contém a criatura invisível, ela ainda tem os benefícios da ocultação total (50% de chance de erro). Há vários modificadores que podem ser aplicados a esse CD, se a criatura invisível estiver se movendo ou realizando uma atividade barulhenta.

Criatura Invisível está...	Modificador de CD de Percepção
Em combate ou falando	-20
Se movendo com metade do deslocamento	-5
Se movendo com todo o deslocamento	-10
Correndo ou investindo	-20
Parado	+20
Utilizando furtividade	teste de furtividade +20
Um pouco mais distante	+1 para cada 3 metros
Atrás de um obstáculo (porta)	+5
Atrás de um obstáculo (muralha de pedra)	+15

Uma criatura pode tatear para encontrar uma criatura invisível. Um personagem pode fazer um ataque de toque com suas mãos ou com uma arma em dois quadrados de 1,5 m adjacentes utilizando uma ação padrão. Se um alvo invisível estiver na área designada, há uma chance de 50% do ataque de toque errar. Se bem sucedido, o personagem tateando não causa nenhum dano, mas marca com precisão a localização atual da criatura invisível. Se a criatura invisível se mover, sua localização torna-se desconhecida novamente.

Se uma criatura invisível atacar um personagem, o personagem atacado saberá a localização da criatura que o atacou (obviamente até a criatura invisível mover-se novamente); exceto quando a criatura tem um alcance superior a 2 metros. Nesse caso, o personagem atacado saberá a localização aproximada da criatura, mas não terá marcado com precisão o local exato.

Se um personagem tentar atacar uma criatura invisível cuja localização foi marcada, ele ataca normalmente, mas a criatura invisível ainda se beneficia da ocultação total (e, portanto, dos 50% de chance de erro). Uma criatura particularmente grande e lenta pode ter uma chance menor de erro.

Se um personagem tentar atacar uma criatura cuja localização não foi marcada, o jogador terá que escolher o espaço para onde o personagem direcionará o ataque. Se a criatura invisível estiver ali, conduza o ataque normalmente. Se o inimigo não estiver ali, teste a chance de erro como se ele estivesse ali e diga que o personagem errou, independente do resultado. Dessa forma o jogador não sabe se errou porque o inimigo não estava lá ou se porque o mestre passou no teste de chance de erro.

Se uma criatura invisível pegar um objeto invisível, o objeto permanece visível. Uma criatura invisível pode pegar um objeto pequeno e esconder consigo (em um bolso ou sob um manto) e torná-lo efetivamente invisível. Alguém pode cobrir o objeto com farinha para, ao menos, manter um rastro de sua posição (até toda a farinha cair ou ser assoprada).

Criaturas invisíveis deixam rastros. Eles podem ser rastreados normalmente. Pegadas na areia, lama ou outras superfícies macias podem dar dicas aos inimigos sobre a localização de uma criatura invisível.

Uma criatura invisível na água desloca a água, revelando sua posição. Contudo, a localização da criatura ainda é difícil de se ver e ela se beneficia da ocultação.

Uma criatura com o talento Lutar às Cegas tem uma chance melhor de acertar uma criatura invisível. Faça o teste da chance de erro duas vezes, e ele só erra se ambos os resultados indicarem um erro. (Alternativamente, faça um teste com 25% de chances de erro, ao invés de um de 50%).

Uma criatura com percepção às cegas pode atacar (ou interagir) com criaturas independentemente de sua visibilidade.

Uma tocha acesa invisível ainda traz luz, assim como qualquer objeto invisível ou magia similar que gere luz.

Criaturas etéreas (como fantasmas do *Bestiário do Pathfinder RPG*) são invisíveis. E como criaturas etéreas não estão fisicamente presentes, testes de Percepção, olfato, Luta às Cegas e percepção às cegas não ajudam a encontrar ou atacar criaturas invisíveis e incorpóreas, mas testes de Percepção podem ajudar.

Criaturas invisíveis não podem realizar ataques com o olhar.

Criaturas invisíveis não impedem magias de adivinhação.

Como algumas criaturas podem detectar ou mesmo ver criaturas invisíveis, ajuda poder se esconder mesmo quando invisíveis.

Medo

Magias, itens mágicos e certos monstros podem afetar personagens através do medo. Na maioria dos casos, o personagem faz um teste de resistência de Vontade para resistir a esse efeito, e um teste falhar significa que o personagem está abalado, assustado ou apavorado.

Abalado: Personagens abalados tomam uma penalidade de -2 em jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e testes de habilidade.

Assustado: Personagens assustados estão abalados e, além disso, fogem da fonte do medo o mais rápido que podem. Eles podem escolher o caminho por onde fugir. Além dessa estipulação, uma vez que a fonte estiver fora do alcance de vista (e de audição), eles voltam a agir normalmente. Contudo, se a duração do medo continuar e sua fonte apresentar-se novamente, os personagens podem ser forçados a fugir. Personagens incapazes de fugir podem lutar (embora continuem abalados).

Apavorado: Personagens apavorados estão abalados e fogem da fonte do medo o mais rápido que podem, deixando para trás tudo que estiverem carregando consigo. Ao fugir da fonte, seus caminhos são aleatórios. Eles fogem de todos os outros perigos que aparecem, ao invés de confrontá-los. Uma vez fora do alcance de vista (e de audição) de qualquer fonte de perigo, eles voltam

a agir normalmente. Personagens apavorados ficam amedrontados se não puderem lutar.

Ficando com ainda mais medo: Efeitos de medo são cumulativos. Um personagem abalado que for abalado novamente torna-se assustado, e um personagem abalado que for assustado torna-se apavorado. E um personagem assustado que for abalado se torna apavorado.

Paralisia

Alguns monstros e magias têm a habilidade sobrenatural ou similar à magia para paralisar suas vítimas, imobilizando-os por métodos mágicos. A paralisia por veneno é discutida na seção de Aflições.

Um personagem paralisado não pode se mover, falar ou executar nenhuma ação física. Ele fica enraizado no local, congelado e indefeso. Nem mesmo amigos podem mover seus membros. Ele só pode tomar ações puramente mentais, como conjurar uma magia sem componentes.

Uma criatura alada voando quando é paralisada, não pode bater as asas e cai. Um nadador não pode nadar e pode se afogar.

Percepção às Cegas e Sentido às Cegas

Algumas criaturas possuem a percepção às cegas, uma extraordinária habilidade para utilizar um sentido (ou combinação de sentidos) não-visual para atuar efetivamente sem visão. Tais sentidos podem incluir sensitividade a vibrações, olfato aguçado, visão aguçada ou ecolocalização. Isso torna a invisibilidade e ocultação (mesmo a escuridão mágica) irrelevantes à criaturas (embora ela ainda não possa ver criaturas etéreas). Esta habilidade funciona em um alcance especificado na descrição da criatura.

- Percepção às cegas nunca permite à criatura distinguir cores ou contrastes visuais. Uma criatura não pode ler com percepção às cegas.
- Percepção às cegas não está sujeita a ataques com o olhar de outra criatura (mesmo com a visão noturna sendo suscetível).
- Ataques ofuscantes não penalizam criaturas que utilizam percepção às cegas.
- Ataques ensurdecedores atingem a percepção às cegas se ela for baseada na audição.
- Percepção às cegas funciona abaixo d'água, mas não no vácuo.
- Percepção às cegas anula efeitos de deslocamento e de nublar.

Sentido às Cegas: Outras criaturas tem sentido às cegas, uma habilidade menor que permite que a criatura perceba coisas que não pode ver, mas sem a precisão da percepção às cegas. A criatura com sentido às cegas, geralmente não precisa fazer testes de Percepção para perceber e localizar criaturas no raio de sua habilidade, desde que ela tenha efeito para essas criatura. Qualquer oponente que não pode ser visto tem ocultação total (50% de chance de erro) contra uma criatura com sentido às cegas, e perceber a criatura ainda traz a chance normal de erro ao atacar criaturas que tem ocultação. A visibilidade ainda afeta o movimento de uma criatura com sentido às cegas. Uma criatura com essa habilidade ainda perde seu bônus de Destreza para Classe de Armadura contra ataques de criaturas que não são vistas.

Redução de Dano

Algumas criaturas mágicas têm a habilidade sobrenatural de curar instantaneamente danos de armas ou ignorar golpes completamente, como se fossem invulneráveis.

A parte numérica da redução de dano de uma criatura (ou RD) é a quantidade de dano que a criatura ignora dos ataques normais. Geralmente, um certo tipo de arma pode superar essa redução (veja Superar a RD). Essa informação é separada do número da redução de dano por uma barra. Por exemplo, RD 5/magia significa que a criatura toma 5 pontos a menos de dano de todas as armas que não são mágicas. Se um traço estiver depois da barra, a redução de dano é efetiva a qualquer ataque que não ignorar a redução de dano.

Quando uma redução de dano anula completamente o dano de um ataque, ela também anula a maioria dos efeitos que acompanham esse ataque, como um veneno de ferimento, o atordoamento de um monge e uma doença baseada em ferimento. A redução de dano não anula ataques de toque ou dreno de energia, e nem afeta os venenos e doenças transmitidas por inalação, ingestão ou contato.

Ataques que não causam dano devido à redução do alvo não interrompem magias.

Magias, habilidades similares à magia e ataques de energia (mesmo fogo não-mágico) ignoram a redução de dano.

Algumas vezes a redução representa cura instantânea. Outras vezes representa o corpo ou pele dura de uma criatura. Em ambos os casos, outros personagens podem ver que ataques convencionais não funcionarão.

Se uma criatura tem redução de dano de mais de uma fonte, as duas formas de redução não acumulam. Ao invés disso, a criatura fica com os benefícios da melhor redução para a situação.

Superar a RD: A redução de dano pode ser superada por materiais especiais, armas mágicas (qualquer arma com um bônus de melhoria de +1 ou mais, sem contar as melhorias da qualidade da obra-prima), certos tipos de armas (como cortantes ou concussão) e armas imbuídas com uma tendência.

Munições atiradas de uma arma de projétil com um bônus de melhoria de +1 ou mais são tratadas como armas mágicas para o propósito de superar a redução de dano. Da mesma forma, a munição atirada de uma arma de projétil com uma tendência ganha a tendência daquela arma (adicionando a qualquer tendência que ela já tenha).

Armas com um bônus de melhoria de +3 ou mais podem ignorar alguns tipos de redução de dano, independente do material ou tendência. A tabela a seguir mostra que tipo de bônus de melhoria é necessário para superar os tipos mais comuns de redução de dano.

Tipo de RD	Bônus Equivalente a Melhoria de Arma
Ferro Frio/Prata	+3
Adamante*	+4
Baseado na Tendência	+5

* Note que isso não dá a habilidade de ignorar a dureza, como uma arma de adamante geralmente faz.

Resistência a Canalizar

Criaturas com canalizar resistência ganham um bônus em testes de Vontade contra energias canalizadas. Eles adicionam o bônus a qualquer desses testes para reduzir à metade do dano e resistir ao efeito.

Resistência à Energia

Uma criatura com resistência à energia tem a habilidade (geralmente extraordinária) de ignorar algum dano de um certo tipo de ataque, mas não tem imunidade total.

Cada habilidade de resistência é definida pelo tipo de energia que ela resiste e quantos pontos de dano são resistidos. Não importa se o dano foi de origem mundana ou mágica.

Quando a resistência anula completamente o dano de um ataque de energia, o ataque não interrompe uma magia. Essa resistência não acumula com a resistência que aquela magia pode prover.

Resistência à Magia

Resistência à magia é a habilidade extraordinária de evitar ser afetado por magias. Algumas magias também concedem resistência à magia.

Para afetar uma criatura que tem resistência à magia, um conjurador deve fazer um teste de nível do conjurador (1d20 + nível do conjurador) ao menos igual à resistência à magia da criatura. A resistência à magia do defensor é como uma Classe de Armadura contra ataques mágicos. Se o conjurador falhar no teste, a magia não afeta a criatura. Quem a possui não deve fazer nada em especial para utilizar a resistência à magia. A criatura nem precisa estar ciente da ameaça para que essa resistência funcione.

Apenas magias e habilidades similares à magia estão sujeitas à resistência à magia. Habilidades extraordinárias e sobrenaturais (incluindo bônus de melhoria em armas mágicas) não estão sujeitas. Uma criatura pode ter algumas habilidades que são sujeitas a resistência à magia e algumas que não são. Mesmo algumas magias ignoram a resistência à magia; veja abaixo quando a resistência à magia se aplica.

Uma criatura pode voluntariamente abaixar sua resistência à magia. Fazer isso é uma ação padrão e não provoca um ataque de oportunidade. Uma vez que a criatura baixar sua resistência, essa permanece baixa até o próximo turno da criatura. No início desse próximo turno, a resistência à magia volta automaticamente, a menos que a criatura a mantenha intencionalmente baixa (também a custo de uma ação padrão e sem provocar um ataque de oportunidade).

A resistência à magia de uma criatura nunca interfere em suas próprias magias, itens ou habilidades.

Uma criatura com resistência à magia não pode transferir esse poder a outros ao tocá-los ou ao ficar entre eles. Apenas as criaturas mais mágicas e uns poucos itens mágicos tem a habilidade de conceder resistência à magia a outros.

A resistência à magia não se acumula, mas se sobrepõe.

Quando a Resistência à Magia se Aplica

Cada magia inclui uma entrada que indica se a resistência a magia aplica-se à magia. Em geral isso depende do que a magia faz.

Magia com Alvo Específico: A resistência à magia se aplica se a magia é mirada na criatura. Algumas magias individuais de alvo podem ser miradas em várias criaturas simultaneamente. Nesse caso, a resistência à magia da criatura só se aplica à porção da magia que foi mirada naquela criatura. Se várias criaturas resistentes estão sujeitas a tal magia, cada uma testa a resistência à magia separadamente.

Magia de Área: A resistência à magia é aplicável se a criatura resistente estiver na área da magia. Ela protege essa criatura sem afetar a magia em si.

Magia de Efeito: A maioria das magias de efeito convocam ou criam e não estão sujeitas à resistência à magia. Contudo, às vezes a resistência à magia é aplicável às magias de efeito, geralmente quando elas agem sobre uma criatura mais ou menos diretamente, como a teia.

A resistência à magia pode proteger uma criatura de uma magia que já foi conjurada. Teste a resistência à magia quando a criatura for afetada pela magia na primeira vez.

Teste a resistência à magia apenas uma vez para qualquer conjuração particular de uma magia ou utilização de habilidade similar à magia. Se a resistência à magia falhar na primeira vez, ela falhará todas as vezes que a criatura encontrar a mesma conjuração da magia. Da mesma forma, se a resistência à magia for bem sucedida na primeira vez, ela sempre será bem sucedida. Se a criatura voluntariamente abaixou sua resistência à magia e então for sujeita a uma magia, a criatura ainda tem uma única chance de resistir àquela magia posteriormente, quando a resistência subir novamente.

A resistência à magia não tem efeito, a menos que a energia criada ou liberada pela magia trabalhe na mente ou no corpo da criatura resistente. Se a magia agir em qualquer outra coisa e a criatura for afetada como consequência, nenhum teste é necessário. Criaturas resistentes à magia podem ser atingidas por uma magia quando não são diretamente afetadas.

A resistência à magia não se aplica se um efeito engana os sentidos de uma criatura ou se revela algo sobre ela.

A magia deve estar funcionando para a resistência à magia ser aplicada. Magias que tem duração instantâneas, mas resultados prolongados não estão sujeitos à resistência à magia, a menos que a criatura seja exposta à magia no momento em que é conjurada.

Resistência à Magia Bem Sucedida

A resistência à magia previne que uma magia ou uma habilidade similar à magia afete ou prejudique a criatura resistente, mas nunca remove um efeito mágico de outra criatura ou anula o efeito da magia em outra criatura. A resistência à magia impede uma magia de interromper outra magia.

Contra uma magia em andamento que já foi conjurada, um teste falho contra a resistência à magia permite à criatura resistente ignorar qualquer efeito que a magia possa ter. A magia continua a afetar os outros normalmente.

Visão na Penumbra

Personagens com visão na penumbra tem os olhos tão sensíveis à luz que podem ver o dobro do normal à meia luz. A visão na penumbra é colorida. Um conjurador com visão na penumbra pode ler um pergaminho contanto que mesmo a menor das velas esteja acesa como fonte de luz próxima a ele.

Personagens com visão na penumbra podem ver ao ar livre numa noite de luar tão bem quando durante o dia.

Visão no Escuro

Visão no escuro é a habilidade extraordinária de ver sem nenhuma fonte de luz, fora do alcance especificado para a criatura. A visão no escuro é apenas em preto e branco (cores não podem ser diferenciadas). Isso não permite que os personagens vejam o que não veriam normalmente – objetos invisíveis continuam invisíveis, e ilusões ainda são visíveis, como parecem ser. Da mesma forma, a visão no escuro sujeita uma criatura a ataques com o olhar, normalmente. A presença de luz não estraga a visão no escuro.

APÊNDICE 2: CONDIÇÕES

Se mais de uma condição afeta um personagem, aplique todas. Se os efeitos não puderem ser combinados, aplique o mais severo.

Abalado: Um personagem abalado toma uma penalidade de -2 em jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e testes de habilidade. Abalado é um estado de medo menos severo que assustado ou apavorado.

Agarrado: Uma criatura agarrada está sendo segurada por uma criatura, armadilha ou efeito. Criaturas agarradas não podem se mover e tomam uma penalidade de -4 na Destreza. Uma criatura agarrada sofre uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque e manobras de combate, exceto aquelas feitas para agarrar ou escapar de uma agarrada. Além disso, criaturas agarradas não podem fazer ações que precisam das duas mãos. Um personagem agarrado que tenta conjurar uma magia deve fazer um teste de concentração (CD 10 + BMC de quem está agarrando + nível da magia, vide página 206), ou perde a magia. Criaturas agarradas não podem realizar ataques de oportunidade.

Uma criatura agarrada não pode utilizar Furtividade para se esconder da criatura que a está agarrando, mesmo se uma habilidade especial, como esconder-se em plena vista, geralmente a permitiria. Se a criatura agarrada ficar invisível, seja por uma magia ou outra habilidade, ela ganha um bônus circunstancial de +2 em sua DMC para evitar ser agarrada, mas não recebe nenhum outro benefício.

Amedrontado: O personagem está congelado de medo e não pode executar ações. Um personagem amedrontado toma uma penalidade de -2 de penalidade à Classe de Armadura e perde seu bônus de Destreza (se houver).

Apavorado: Uma criatura apavorada deve deixar tudo que estiver segurando e fugir o mais rápido que puder da fonte de seu medo, bem como de quaisquer outros perigos que encontrar no caminho. Ela não pode fazer nenhuma outra ação. Além disso, a criatura toma uma penalidade de -2 em todos os testes de resistência, testes de perícia e testes de habilidade. Se encurralada, uma criatura apavorada se acovarda e não ataca, tipicamente utilizando ações totalmente defensivas em combate. Uma criatura apavorada pode utilizar habilidades especiais, incluindo magias, para fugir; de fato, a criatura deve utilizar tais meios, se for a única forma de escapar.

Apavorado é um estado de medo mais extremo que abalado ou assustado.

Assustado: uma criatura assustada foge da fonte do medo o melhor que pode. Se não puder fugir, ela pode lutar. Uma criatura assustada toma uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque, testes de resistência, testes de perícia e testes de habilidade. Uma criatura assustada pode utilizar habilidades especiais, incluindo magias, para fugir; de fato, a criatura deve utilizar tais meios se for a única forma de escapar.

Estar assustado é como estar abalado, exceto que a criatura deve fugir, se possível. Apavorado é o estado mais extremo do medo.

Atordoado: Uma criatura atordoada deixa cair tudo que está segurando, não pode realizar ações, toma uma penalidade de -2 na CA e perde o bônus de Destreza na CA (se houver).

Caído: O personagem está deitado no chão. Um atacante caído tem uma penalidade de -4 em jogadas de ataque corpo a corpo e não pode utilizar uma arma à distância (exceto uma besta). Um defensor caído ganha um bônus de +4 à Classe de Armadura contra ataques à distância, mas toma uma penalidade de -4 na CA contra ataques corpo a corpo.

Levantar-se é uma ação equivalente à de movimento que provoca um ataque de oportunidade.

Cego: A criatura não pode ver. Ela sofre uma penalidade de -2 na Classe de Armadura, perde seu bônus de Destreza na CA (se houver) e sofre uma penalidade de -4 na maioria dos testes baseados em Força e Destreza e em testes de perícia de Percepção. Todos os testes e atividades que precisam da visão (como ler e testes de Percepção baseados na visão) falham automaticamente. Todos os oponentes são considerados como em ocultação total (50% de chance de erro) contra a criatura cega. Criaturas cegas devem fazer um teste de perícia de Acrobacia com CD 10 para se mover mais rápido que à meia velocidade. Criaturas que falham nesse teste caem. Criaturas que permanecem cegas por um longo período se acostumam a essas desvantagens e podem superar algumas delas.

Confuso: Uma criatura confusa está mentalmente aturdida e não pode agir normalmente. Uma criatura confusa não sabe diferenciar amigos e inimigos, tratando a todos como inimigos. Aliados que desejam conjurar uma magia benéfica que requeira o toque em uma criatura confusa deve ser bem sucedida em um ataque de corpo a corpo de toque. Se uma criatura confusa é atacada, ela ataca a criatura que a atacou por último até que a outra criatura esteja morta ou fora de vista.

Faça um teste de acordo com a tabela no início de cada turno do indivíduo confuso para ver o que ele fará naquela rodada.

d%	Comportamento
01-25	Age normalmente.
26-50	Não faz nada, mas balbucia de forma incoerente.
51-75	Causa 1d8 pontos de dano + modificador de For a si próprio com o item em mãos.
76-100	Ataca a criatura mais próxima (para esse propósito, um familiar conta como parte do próprio indivíduo).

Uma criatura confusa que não pode seguir com as ações indicadas não faz nada, mas balbucia de forma incoerente. Atacantes não tem nenhuma vantagem especial ao atacar uma criatura confusa. Qualquer criatura confusa que é atacada, automaticamente ataca seus atacantes no próximo turno, contanto que ele

ainda esteja confuso quando esse turno vier. Note que uma criatura confusa não fará mais ataques de oportunidade contra algo que ela já não esteja dedicada a atacar (seja por causa de sua ação mais recente ou porque ela acabou de ser atacada).

Desprevenido: Um personagem que ainda não agiu durante um combate está desprevenido e impossibilitado de reagir normalmente à situação. Um personagem desprevenido perde seu bônus de Destreza para a CA (se houver) e não pode fazer ataques de oportunidade.

Energia Drenada: O personagem ganha um ou mais níveis negativos, que podem se tornar permanentes. Se o sujeito tem o mesmo número de níveis negativos que os Dados de Vida, ela morre. Veja Drenar Energia e Níveis Negativos na página 560 para mais informações.

Enjoado: O personagem toma uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque, testes de dano de arma, testes de resistência, testes de perícia e testes de habilidade.

Enredado: O personagem está enredado. Estar enredado prejudica o movimento, mas não o impede completamente, a menos que os laços estejam ancorados em um objeto imóvel ou sejam puxados por uma força oposta. Uma criatura enredada se move a meia velocidade, não pode correr ou investir e toma uma penalidade de -2 em todas as jogadas de ataque e uma penalidade de -4 de Destreza. Um personagem enredado que tente conjurar uma magia deve fazer um teste de concentração (CD 15 + nível da magia) ou perde a magia.

Estável: Um personagem que estava morrendo mas parou de perder pontos de vida a cada rodada e ainda tem pontos de vida negativos está estável. O personagem não está mais morrendo, mas ainda está inconsciente. Se o personagem ficar estável graças ao auxílio de outro personagem (como um teste de Cura ou cura mágica), então o personagem não perde mais pontos de vida. O personagem pode fazer um teste de Constituição com CD 10 a cada hora para ficar consciente e incapacitado (mesmo que os pontos de vida continuem negativos). O personagem toma uma penalidade nesse teste igual ao total de pontos de vida negativos.

Se um personagem ainda corre o risco de perder pontos de vida de ficar estável sem ajuda, a cada hora ele pode fazer um teste de Constituição para ficar estável (como o personagem que recebeu auxílio), mas cada teste falho o faz perder 1 ponto de vida.

Exausto: Um personagem exausto se move com metade do seu deslocamento, não pode correr ou investir e toma uma penalidade de -6 de Força e Destreza. Após 1 hora de descanso completo, um personagem exausto fica fatigado. Um personagem fatigado fica exausto ao fazer algo que normalmente causaria fadiga.

Fascinado: Uma criatura fascinada está com toda a sua atenção voltada a um efeito sobrenatural ou magia. A criatura para ou senta quietamente, não fazendo nenhuma ação, além de prestar atenção no efeito fascinante, enquanto ele durar. A criatura toma uma penalidade de -4 em testes de perícia feitos como reações, como testes de Percepção. Qualquer ameaça em potencial, como uma criatura hostil se aproximando, permite à criatura fascinada um novo teste de resistência contra o efeito fascinante. Qualquer ameaça óbvia, como alguém sacando uma arma, conjurando uma magia ou mirando uma arma de longo alcance na criatura, quebra automaticamente o efeito. Um aliado da criatura fascinada pode sacudi-la para livrá-la da magia, como uma ação padrão.

Fatigado: Um personagem fatigado não pode correr ou investir e toma uma penalidade de -2 de Força e Destreza. Fazer algo que geralmente causaria fatiga a um personagem fatigado faz com que ele fique exausto. Após 8 horas de descanso completo, personagens fatigados deixam esse estado.

Imobilizado: Uma criatura imobilizada está fortemente amarrada e pode fazer poucas ações. Essa criatura não pode se mover e está surpreendida. Uma criatura imobilizada também toma uma penalidade adicional de -4 em sua Classe de Armadura. Tais criaturas têm ações possíveis limitadas. Uma criatura imobilizada pode tentar se soltar, geralmente com um teste de manobra de combate ou de Arte da Fuga. Uma criatura imobilizada pode realizar ações mentais e verbais, mas não pode conjurar qualquer magia que precise de um componente somático ou material. Um personagem imobilizado que tenta conjurar uma magia deve fazer um teste de concentração (CD 10 + BMC de quem estiver agarrando + nível da magia) ou perde a magia. Imobilizado é uma versão mais severa de agarrado e seus efeitos não são cumulativos.

Incapacitado: Um personagem com 0 pontos de vida ou que tenha pontos de vida negativos, mas ficou estável e consciente, está incapacitado. Um personagem incapacitado pode fazer uma única ação de movimento ou ação padrão por rodada (mas não ambos, e também não pode fazer ações de rodada completa, mas ainda pode fazer ajustes, ações imediatas e ações livres). Ele se move a meia velocidade. Fazer ações de movimento não fazem com que novos ferimentos apareçam, mas fazer uma ação padrão (ou qualquer outra ação que o Mestre julgar vigorosas, incluindo algumas ações livres como conjurar uma magia acelerada) faz com que o personagem receba 1 ponto de dano após concluir a ação. A menos que a ação aumente os pontos de vida de um personagem incapacitado, ele agora está com pontos de vida negativos e morrendo.

Um personagem incapacitado com pontos de vida negativos recupera pontos de vida naturalmente, se estiver sendo ajudado. Se não, a cada dia ele pode tentar um teste de Constituição com CD 10, após descansar por 8 horas para começar a recuperar os pontos de vida naturalmente. O personagem toma uma penalidade nesse teste igual ao total de pontos de vida negativos. Falhar nesse teste faz com que o personagem perca 1 ponto de vida, mas isso não o deixa inconsciente. Uma vez que um personagem fizer esse teste, ele continuará a se curar naturalmente e não corre mais o perigo de perder pontos de vida naturalmente.

Inconsciente: Criaturas inconscientes estão derrubadas e indefesas. A inconsciência pode resultar de ter pontos de vida negativos (mas não mais do que o valor da Constituição), ou de dano não letal acima dos pontos de vida atuais.

Incorpóreo: Criaturas com a condição incorpórea não tem um corpo físico. Essas criaturas são imunes a formas de ataque não mágicas. Criaturas incorpóreas tomam metade do dano (50%) de armas mágicas, magias, efeitos similares à magia e efeitos sobrenaturais. Criaturas incorpóreas tomam dano completo de outras criaturas e efeitos incorpóreos, bem como todos os efeitos de energia.

Indefeso: Um personagem indefeso está paralisado, segurado, amarrado, dormindo, inconsciente, ou completamente à mercê de um oponente. Um alvo indefeso é tratado como tendo a Destreza em 0 (modificador -5). Ataques corpo a corpo contra uma criatura indefesa ganham um bônus de +4 (equivalente a atacar um alvo caído). Ataques a longa distância não ganham bônus especiais contra alvos indefesos. Ladinos podem fazer um ataque furtivo em alvos indefesos.

Um inimigo pode utilizar uma arma de corpo a corpo para dar um golpe de misericórdia em um inimigo indefeso como uma ação de rodada completa. Um inimigo também pode utilizar um arco ou besta, contanto que esteja adjacente ao alvo. O atacante automaticamente acerta e marca um acerto crítico. (Um ladino também ganha o bônus do ataque furtivo contra inimigos indefesos ao dar um golpe de misericórdia.) Se o defensor sobreviver, ele deve fazer um teste de Fortitude (CD 10 + dano feito) ou morrer. Dar um golpe de misericórdia provoca um ataque de oportunidade.

Criaturas que são imunes a acertos críticos não tomam dano crítico e nem precisam fazer testes de Fortitude para evitar serem mortos por um golpe de misericórdia.

Invisível: Criaturas invisíveis são visualmente indetectáveis. Uma criatura invisível ganha um bônus de +2 em jogadas de ataque contra oponentes avistados, e ignora os bônus de Destreza e CA (se houver) do oponente. Veja Invisibilidade em Habilidades Especiais.

Morrendo: Um personagem morrendo está inconsciente e quase morto. Criaturas que tem pontos de vida negativos e não foram estabilizadas, estão morrendo. Uma criatura morrendo não pode fazer ações. No próximo turno do personagem, após ter os pontos de vida reduzidos a negativo (mas ainda sem morrer), e em todos os turnos subsequentes, o personagem deve fazer um teste de Constituição com CD 10 para ficar estável. Esse personagem toma uma penalidade no teste igual ao total de pontos de vida negativos. Um personagem estabilizado não precisa mais fazer esse teste. Um 20 natural nesse teste é um sucesso automático. Se a criatura falhar nesse teste, ela perde 1 ponto de vida. Se uma criatura morrendo estiver com uma quantidade de pontos de vida negativos iguais ao valor de sua Constituição, ela morre.

Morto: Os pontos de vida do personagem são reduzidos à quantidade negativa igual ao valor de sua Constituição, sua Constituição cai para 0, ou ele é morto instantaneamente por uma magia ou efeito. A alma do personagem deixa seu corpo. Personagens mortos não podem se beneficiar de curas normais ou mágicas, mas podem ser trazidos de volta à vida com magia. Um corpo morto apodrece normalmente, a menos que seja preservado magicamente, mas magias que restauram a vida de um personagem também restauram o corpo ou para a saúde total ou para a condição anterior à morte (dependendo da magia ou dispositivo). Em todo caso, personagens ressurretos não precisam se preocupar com o rigor mortis, decomposição e outras condições que afetam cadáveres.

Nauseado: Criaturas com a condição de nauseados tem problemas no estômago. Essas criaturas não podem atacar, conjurar magias, concentrar-se em magias ou fazer qualquer outra coisa que requeira atenção. A única ação que tal personagem pode fazer é uma única ação de movimento por turno.

Ofuscado: A criatura não pode ver por causa da superestimulação dos olhos. Uma criatura ofuscada toma uma penalidade de -1 em jogadas de ataque e testes de Percepção baseados na visão.

Paralisado: um personagem paralisado está congelado no lugar e não pode se mover ou agir. Um personagem paralisado tem os valores efetivos de Destreza e Força em 0 e está indefesa, mas pode tomar ações puramente mentais. Uma criatura alada que estiver no ar no momento em que for paralisada não pode bater as asas e cai. Um nadador paralisado não pode nadar e pode se afogar. Uma criatura pode se mover por um espaço ocupado por uma criatura paralisada – aliada ou não. Contudo, cada quadrado ocupado por uma criatura paralisada conta como 2 quadrados para se mover.

Pasmo: A criatura não pode agir normalmente. Uma criatura pasma não pode fazer nenhuma ação, mas não tem penalidade de CA.

A condição de pasmo normalmente dura 1 rodada.

Petrificado: Um personagem petrificado virou pedra e é considerado inconsciente. Se um personagem petrificado rachar ou quebrar, mas as peças forem unidas ao corpo quando ele voltar à carne, ele fica ileso. Se o corpo do personagem petrificado estiver incompleto ao voltar à carne, assim fica o corpo é há uma quantidade permanente de pontos de vida perdidos e/ou debilitação.

Quebrado: Itens que tomaram dano acima da metade dos seus pontos de vida totais ganham a condição de quebrados, significando que são menos efetivos para a tarefa designada. A condição de quebrado tem os seguintes efeitos, dependendo do item.

- Se o item for uma arma, qualquer ataque feito com esse item sofre uma penalidade de -2 em jogadas de ataque e de dano. Tais armas só fazem um acerto crítico com um 20 natural e apenas causam 2x o dano em um acerto crítico confirmado.
- Se um item for uma peça de armadura ou um escudo, o bônus de CA cai pela metade e arredondando para baixo. Armaduras quebradas dobram o teste de penalidade de armadura em perícias.
- Se o item for uma ferramenta necessária para uma perícia, qualquer teste de perícia feito com aquele item leva uma penalidade de -2.
- Se o item for uma varinha ou cajado, ele utiliza duas vezes o número de cargas.
- Se o item não se encaixar em nenhuma dessas categorias, a condição de quebrado não tem efeito em seu uso. Itens com a condição de quebrados, independentes do tipo, valem 75% do seu valor normal. Se o item for mágico, ele só pode ser reparado com uma magia de *consertar* ou *tornar inteiro* conjurada por um personagem com nível de conjurador igual ou maior que o nível do item. Os itens perdem a condição de quebrados se a magia restaurar o objeto para metade dos seus pontos de vida originais ou mais. Itens não-mágicos podem ser reparados de forma similar ou pela perícia do Ofício utilizada para criá-los. Geralmente isso requer um teste de Ofício com CD 20 e 1 hora de trabalho por ponto de dano para ser reparado. A maioria dos artesãos cobram um décimo do valor total do item para reparar tal dano (ou mais, se o item estiver muito danificado ou arruinado).

Sangrando: Uma criatura que está tomando dano de sangramento toma a quantidade listada de dano no início do turno. O sangramento pode ser detido por um teste de Cura CD 15 ou pela aplicação de qualquer magia que cure danos de pontos de vida (mesmo se o sangramento for um dano de habilidade). Alguns efeitos de sangramento causam dano de habilidade ou mesmo dreno de habilidade. Efeitos de sangramento não acumulam entre si, a menos que sejam de tipos diferentes de danos. Quando dois ou mais efeitos de sangramento causarem o mesmo tipo de dano, escolha o pior efeito. Nesse caso, o dreno de habilidade é pior que o dano de habilidade.

Surdo: Um personagem surdo não pode ouvir. Ele toma uma penalidade de -4 em testes de iniciativa, automaticamente falha em testes de Percepção baseados em som, toma uma penalidade de -4 em testes de Percepção contrários e tem uma chance de 20% de falha quando conjurando magias com componentes verbais. Personagens que permanecem surdos por um longo período se acostumam a essas desvantagens e podem superar algumas delas.

Zonzo: Uma criatura zonza pode fazer uma única ação de movimento ou ação padrão por rodada (mas não ambos, e nem pode fazer ações de rodada completa). Uma criatura zonza pode fazer uma ação rápida e ações imediatas. Uma criatura com dano não-letal exatamente igual a seus pontos de vida atuais ganha a condição de zonzo.

APÊNDICE 3: INSPIRAÇÃO LITERÁRIA

O *Pathfinder Roleplaying Game* e os RPGs de fantasia que o precedem se inspiraram em grandes clássicos da ficção de fantasia. A lista a seguir inclui esses autores e contos que especificamente inspiraram a Paizo Publising na criação dessa versão das regras do RPG de fantasia.

Barker, Clive: The Hellbound Heart, Imagica, Weaveworld
Beowulf (anônimo)
Blackwood, Algernon: "The Willows," "The Wendigo," *et al.*
Brackett, Leigh: The Sword of Rhiannon, série Skaith, *et al.*
Burroughs, Edgar Rice: Séries Pellucidar, Mars, and Venus
Campbell, Ramsey: Série Ryre the Swordsman, *et al.*
Dunsany, Lord: The King of Elfland's Daughter, *et al.*
Farmer, Philip José: Série World of Tiers, *et al.*
Carter, Lin: ed. The Year's Best Fantasy, Flashing Swords
Feist, Raymond: Saga Riftwar, *et al.*
Gygax, Gary: Série Gord the Rogue, *et al.*
Kuttner, Henry: Elak of Atlantis, The Dark World
Homero: A Odisséia
Howard, Robert E.: Série Conan, *et al.*
Hugo, Victor: Os Miseráveis
King, Stephen: Série Torre Negra
Leiber, Fritz: Série Fafhrd & Gray Mouser, *et al.*
Lovecraft, H. P.: Contos de Cthulhu Mythos, *et al.*
Machen, Arthur: "The White People," *et al.*
Martin, George R. R.: Série Crônicas de Gelo e Fogo
Merritt, A.: The Ship of Ishtar, The Moon Pool, *et al.*
Miéville, China: Série Bas-Lag
Moorcock, Michael: Série Elric, *et al.*
Moore, C. L.: Black God's Kiss
Offutt, Andrew J.: ed. Swords Against Darkness
One Thousand and One Nights (tradicional)
Poe, Edgar Allan: "The Fall of the House of Usher," *et al.*
Saberhagen, Fred: Changeling Earth, *et al.*
Saunders, Charles: Série Imaro, *et al.*
Shakespeare, William: Macbeth, *et al.*
Simmons, Dan: Série Hyperion, The Terror, *et al.*
Smith, Clark Ashton: Contos de Averoigne and Zothique, *et al.*
Stoker, Bram: Drácula, Lair of the White Worm, *et al.*
Tolkien, J. R. R.: Trilogia O Senhor dos Anéis, O Hobbit
Vance, Jack: Série Dying Earth, *et al.*
Wagner, Karl Edward: Série Kane, ed. Echoes of Valor
Wells, H. G.: Série A Máquina do Tempo, *et al.*
Wellman, Manly Wade: Série John the Balladeer, *et al.*
Zelazny, Roger: Série Amber, *et al.*

APÊNDICE 4: AUXÍLIOS DE JOGO

Além de várias planilhas de personagem e alguns dados, há uma grande variedade de ferramentas adicionais disponíveis para melhorar seu jogo. Os seguintes auxílios de jogo podem ser encontrados em sua loja de jogos local ou adquirida online na **paizo.com**.

Pathfinder Adventure Path: Essas aventuras mensais contêm tudo que o Mestre precisa para uma campanha inteira, levando os personagens do 1° nível até o alto do poder. Cada campanha é dividida em seis partes com uma aventura em cada.

Pathfinder Modules: Ótimo para um Mestre com pouco tempo para preparar um jogo, cada um desses módulos contém uma aventura que pode ser utilizada em várias sessões.

Pathfinder Chronicles: Esses produtos detalham o mundo de Golarion, o cenário para todas as Aventuras e Módulos de Pathfinder. Com esses livros você pode criar seus próprios jogos nesse rico e emocionante mundo.

Pathfinder Roleplaying Game GM Screen: Essa tela pode ser colocada na mesa para permitir que o Mestre mantenha todas as suas notas e jogadas de dado em segredo. A parte interna está cheia de tabelas e diagramas úteis que o Mestre pode utilizar facilmente como referência durante o jogo.

GameMastery Flip-Mats e *GameMastery Map Packs*: Esses mapas coloridos são produtos em escala utilizados para a maioria das miniaturas, tornando o combate mais vibrante e emocionante. Mapas dobráveis são laminados, permitindo que você escreva sobre eles com quase qualquer marcador. Pacotes de Mapas incluem 18 ladrilhos cada, permitindo que você personalize seu terreno.

GameMastery Item Cards: Embalados em baralhos com uma grande variedade de itens, cada uma dessas cartas tem uma ilustração coloria de um item mágico em um lado, com espaço para personalizar o item atrás. Cartas de item fazem com que manusear seu tesouro seja mais fácil e rápido.

GameMastery Critical Hit Deck: Adicione um tom dramático ao combate com esse baralho de 52 cartas. Cada uma delas transforma um acerto crítico em um emocionante efeito de combate, quebrando ossos e arrancando membros.

3.5/Pathfinder Conversion PDF: Finalmente, se você quiser converter um produto 3.5 para o RPG Pathfinder ou vice versa, vá para a **paizo.com** para esse guia de conversão.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

FICHA DE PERSONAGEM

Nome do Personagem | Tendência | Jogador

Classe e Nível | Divindade | Terra Natal

Raça | Tamanho | Sexo | Idade | Altura | Peso | Cabelo | Olhos

Atributo	Valor de Atributo	Mod. de Atributo	Valor Temporário	Mod. Temporário
FOR (Força)				
DES (Destreza)				
CON (Constituição)				
INT (Inteligência)				
SAB (Sabedoria)				
CAR (Carisma)				

PV (Pontos de Vida) — Total — RD

Ferimentos/PVs Atuais

Dano Não Letal

Iniciativa (Modificador) = Total = Mod. de Destreza + Outro

Deslocamento Terra: Deslocamento Básico ___ m. ___ q. — Com Armadura ___ m. ___ q.

Voo ___ m. Manobrabilidade — Nado ___ m. — Escalada ___ m. — Escavação ___ m.

Modificadores Temporários

CA (Classe de Armadura): Total = 10 + Bônus de Armadura + Bônus de Escudo + Mod. de Destreza + Mod. de Tamanho + Armadura Natural + Mod. de Deflexão + Outro

Toque (Classe de Armadura) — Desprevenido (Classe de Armadura) — Modificadores

Teste de Resistência	Total	Bônus Base	Mod. de Atributo	Mod. de Magia	Outros	Mod. Temporário
Fortitude (Constituição)						
Reflexos (Destreza)						
Vontade (Sabedoria)						

Modificadores

Bônus Base de Ataque — Resistência à Magia

BMC: Total = Bônus Base de Ataque + Mod. de Força + Mod. de Tamanho — Modificadores

DMC: Total = Bônus Base de Ataque + Mod. de Força + Mod. de Destreza + Mod. de Tamanho + 10

Arma	Bônus de Ataque	Crítico

Tipo	Alcance	Munição	Dano

Arma	Bônus de Ataque	Crítico

Tipo	Alcance	Munição	Dano

Arma	Bônus de Ataque	Crítico

Tipo	Alcance	Munição	Dano

Arma	Bônus de Ataque	Crítico

Tipo	Alcance	Munição	Dano

Arma	Bônus de Ataque	Crítico

Tipo	Alcance	Munição	Dano

PERÍCIAS

Perícias	Bônus Total	Mod. de Atributo	Graduações	Outros
☐ Acrobacia		=Des	+	+
☐ Adestrar Animais*		=Car	+	+
☐ Apresentação* ______		=Car	+	+
☐ Apresentação* ______		=Car	+	+
☐ Apresentação* ______		=Car	+	+
☐ Arte da Fuga		=Des	+	+
☐ Artes Mágicas*		=Int	+	+
☐ Avaliação		=Int	+	+
☐ Blefar		=Car	+	+
☐ Cavalgar		=Des	+	+
☐ Conhecimento (arcano)*		=Int	+	+
☐ Conhecimento (exploração)*		=Int	+	+
☐ Conhecimento (engenharia)*		=Int	+	+
☐ Conhecimento (geografia)*		=Int	+	+
☐ Conhecimento (história)*		=Int	+	+
☐ Conhecimento (local)*		=Int	+	+
☐ Conhecimento (natureza)*		=Int	+	+
☐ Conhecimento (nobreza)*		=Int	+	+
☐ Conhecimento (planos)*		=Int	+	+
☐ Conhecimento (religião)*		=Int	+	+
☐ Cura		=Sab	+	+
☐ Diplomacia		=Car	+	+
☐ Disfarce		=Des	+	+
☐ Escalar		=For	+	+
☐ Furtividade		=Des	+	+
☐ Intimidação		=Car	+	+
☐ Linguística*		=Int	+	+
☐ Natação		=For	+	+
☐ Ofícios ______		=Int	+	+
☐ Ofícios ______		=Int	+	+
☐ Ofícios ______		=Int	+	+
☐ Operar Mecanismo*		=Des	+	+
☐ Percepção		=Sab	+	+
☐ Prestidigitação*		=Des	+	+
☐ Profissão*		=Sab	+	+
☐ Profissão*		=Sab	+	+
☐ Sentir Motivação		=Sab	+	+
☐ Sobrevivência		=Sab	+	+
☐ Usar Instrumento Mágico*		=Car	+	+
☐ Voo		=Des	+	+

☑ Perícia de classe * Apenas treinada

Modificadores condicionais:

Idiomas:

ÍNDICE